macromedia®

DREAMWEAVER™ 2

Benutzerhandbuch



Marken

Macromedia, das Macromedia-Logo, das Made With Macromedia-Logo, Authorware, Backstage, Director, Extreme 3D und Fontographer sind eingetragene Marken und Afterburner, AppletAce, Authorware Interactive Studio, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, DECK II, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Extreme 3D, Flash, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Lingo, Macromedia xRes, MAGIC, Power Applets, Priority Access, SoundEdit, Shockwave, Showcase, Tools to Power Your Ideas und Xtra sind Marken von Macromedia, Inc. Andere Produktnamen, Logos, Designs, Titel, Wörter oder Begriffe, die in dieser Dokumentation genannt werden, können Marken, Dienstleistungsmarken oder Warenbezeichnungen von Macromedia, Inc. oder anderen Organisationen sein und sind eventuell in bestimmten Gerichtsbarkeiten eingetragen.

Apple-Haftungsausschluß

APPLE COMPUTER, INC. ÜBERNIMMT KEINE EXPLIZITE ODER IMPLIZITE HAFTUNG IN BEZUG AUF DAS ENTHALTENE COMPUTER-SOFTWAREPAKET, SEINE EIGNUNG FÜR DEN GEWÖHNLICHEN GEBRAUCH ODER FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DER AUSSCHLUSS IMPLIZITER HAFTUNGEN IST IN MANCHEN STAATEN NICHT ZULÄSSIG. DAHER TRIFFT DER OBIGE HAFTUNGSAUSSCHLUSS EVENTUELL NICHT AUF SIE ZU. DIESE HAFTUNG GIBT IHNEN BESTIMMTE GESETZLICH FESTGELEGTE RECHTE, UND EVENTUELL HABEN SIE WEITERE RECHTE, DIE VON STAAT ZU STAAT VARIIEREN KÖNNEN.

Unser Dank geht an folgende Mitarbeiter

Projektleitung und Architektur des Inhalts: Sheila McGinn

Autoren: Lori Hylan, Corinne Chandel, Denise Lee, Erica Edmonds und Sheila McGinn

Multimedia-Design: James Khazar

Multimedia-Produktion: John „Zippy" Lehnus and Pat Knoff

Engineering der Hilfe: Lori Hylan

Design der Lehrgang-Site: Akimbo Design

Java-Engineering: Eric Harshbarger

Lektorat: Judy Walthers von Alten und Judy Ziajka

Produktionsleitung: Gemma Londono

Druck und Hilfe-Design: Noah Zilberberg

Produktion: Noah Zilberberg und Paul Benkman

Lokalisierungs-Manager: Kristin Conradi

Besonderer Dank geht an: Margaret Dumas, Paul Madar, Heidi Bauer, nj, Mike Sundermeyer, Jean Fitzgerald, David George, Karen Olsen-Dunn, Peter Fenczik, Karen Catlin, Victor Grigorieff, Scott Richards, Peter von dem Hagen, Keiko Higuchi, Hisami Scott, David Lenoe, Sophie Rollins, Arati Rajesh, Harald Mehlem, Bastian Stein, Sabine Rusam-Hathaway, Gwenhaël Jacq, Richard Verdoni und Rubric, Inc.

Erstausgabe: Dezember 1998

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1

Einführung 9

Neue Funktionen in Dreamweaver 2 9
Systemvoraussetzungen 12
Dreamweaver installieren. 12
Hinweise zu den Lehrmedien 13

KAPITEL 2

Lehrgang 17

Lehrgang – Überblick 17
Lokale Sites definieren. 20
Die Olivebranch-Homepage bearbeiten. 23
Komplexe Seitenlayouts erstellen 33
Tabellen bearbeiten 45
Text mit benutzerdefinierten Stilen formatieren. 49
Vorlagen anwenden 51
Verhaltensweisen an Seitenelemente anfügen 61
Flash-Filme hinzufügen 64
Sites überprüfen 66

KAPITEL 3

Erste Schritte 67

Erste Schritte – Überblick 67
Voreinstellungen wählen 72
Dreamweaver zusammen mit anderen Anwendungen einsetzen. 74

KAPITEL 4

Dokumente erstellen 75

Dokumente erstellen – Überblick 75
Neue HTML-Dokumente erstellen 76
Visuelle Hilfsmittel beim Design einsetzen 77
Text und Objekte hinzufügen 81
Elemente im Dokumentfenster auswählen 82
Dokumente einrichten 84
Farben wählen 86
HEAD-Inhalt anzeigen und bearbeiten 87

KAPITEL 5

Vorlagen 89

Vorlagen – Überblick 89
Vorlagen erstellen 90
Editierbare Bereiche einer Vorlage definieren 91
Dokumente auf Grundlage einer Vorlage erstellen 98
Vorlagen ändern und die Site aktualisieren 99
XML-Inhalt importieren und exportieren 101

KAPITEL 6

Site-Planung 103

Site-Planung – Überblick 103
Lokale Sites erstellen 104
Hyperlinks erstellen 105
Dateien im Site-Fenster anzeigen 115
Mit Site-Dateien arbeiten 117
Site-Maps erstellen 118

KAPITEL 7

Site-Verwaltung 127

Site-Verwaltung – Überblick 127
Sites definieren 128
Optionen für das Site-Fenster 130
Das Eincheck-/Auscheck-System 133
Suchen und Ersetzen 137
Hyperlinks verwalten 145
Ihre Site testen 147

KAPITEL 8

Roundtrip HTML 155

Roundtrip HTML – Überblick 155
Der HTML-Inspector 156
Formatierungssteuerungen für HTML-Quellcode einstellen 157
HTML-Code optimieren 161
Ungültiges Markup korrigieren 162
Mit anderen HTML-Editoren arbeiten 163
Skripte einfügen 166
Kommentare einfügen 167

KAPITEL 9

Text formatieren 169

Text formatieren – Überblick 169
Text mit HTML-Tags formatieren 170
Listen erstellen 175
Text mit Stylesheets formatieren 175
CSS-Stile in HTML-Markup konvertieren 184
Rechtschreibung prüfen 186

KAPITEL 10

Bilder einfügen 187

Bilder einfügen – Überblick 187
Bilder einfügen 188
Ein Rollover erstellen 189
Bildeigenschaften einstellen 190
Mit einem externen Bild-Editor arbeiten 194
Imagemaps erstellen 195

KAPITEL 11

Tabellen erstellen 197

Tabellen erstellen – Überblick 197
Tabellen erstellen 198
Tabellen formatieren 202
Tabellen sortieren 207
Tabellen und Zellen vergrößern oder verkleinern 208
Zeilen und Spalten hinzufügen und entfernen 209
Zellen kopieren und einfügen 212

KAPITEL 12

Ebenen verwenden. 215

Ebenen verwenden – Überblick. 215
Ebenen erstellen 216
Mit der Ebenenpalette arbeiten 223
Ebenen manipulieren 223
Ebenen verschieben. 226
Stapelreihenfolge der Ebenen ändern. 229
Sichtbarkeit der Ebenen ändern. 229
Ebenen zum Tabellen-Design verwenden 230
Zwischen 3.0- und 4.0-Browsern konvertieren 233

KAPITEL 13

Frames verwenden. 235

Frames verwenden – Überblick 235
Frames erstellen. 236
Frames oder Framesets auswählen 237
Eigenschaften für Frames und Framesets 239
Frame-Inhalt mit Hilfe von Hyperlinks steuern. 244
NOFRAMES-Inhalt erstellen 244

KAPITEL 14

Formulare erstellen. 245

Formulare erstellen – Überblick 245
Formulare erstellen 246
Einem Formular Objekte hinzufügen 247
Formulare verarbeiten 248

KAPITEL 15

Seitenelemente wiederverwenden 251

Seitenelemente wiederverwenden – Überblick. 251
Bibliothekselemente verwenden 252
SSIs verwenden 258

KAPITEL 16

Interaktivität und Animation hinzufügen 261

Interaktivität und Animation hinzufügen – Überblick. 261
Verhaltensweisen – Überblick 262
Die Aktionen für Verhaltensweisen verwenden, die im Dreamweaver-Lieferumfang enthalten sind 266
Animationen mit dynamischem HTML erstellen 292
Filme, Applets und andere Multimedia-Elemente hinzufügen 303

KAPITEL 17

Dreamweaver anpassen 315

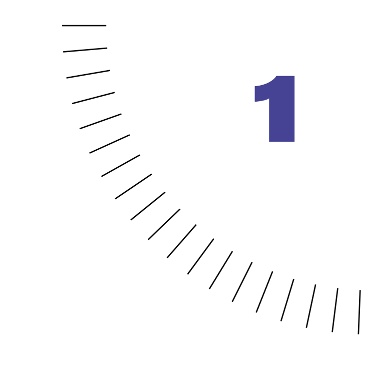
Dreamweaver anpassen – Überblick 315
Die Objektpalette und das Menü Einfügen ändern 316
Das Profil zum Formatieren von HTML-Quellcode bearbeiten. 318
Browser-Profile erstellen und bearbeiten 319

APPENDIX A

Tastenkombinationen 325

Menü Datei. 325
Menü Bearbeiten. 326
Text bearbeiten 326
Text formatieren 327
Text suchen und ersetzen. 328
Mit Tabellen arbeiten 328
Mit Frames arbeiten 329
Mit Ebenen arbeiten 329
Mit Zeitleisten arbeiten. 330
Mit Bildern arbeiten 331
Hyperlinks verwalten 331
Ziel-Browser und Vorschau in Browsern 332
Site-Verwaltung und FTP 332
Site-Map 333
Plug-Ins wiedergeben 333
Seitenelemente anzeigen 334
Mit Vorlagen arbeiten 334
Objekte einfügen. 334
Paletten öffnen und schließen 335
Hilfe aufrufen 335

INDEX 337



KAPITEL 1
Einführung

Dreamweaver ist ein professioneller, visueller Editor zur Erstellung und Verwaltung von Web-Seiten. Mit Dreamweaver können Sie ganz einfach Seiten erstellen, die auf verschiedenen Plattformen und Browsern gleichermaßen verwendet werden können. Mit der Roundtrip HTML™-Technologie von Macromedia werden HTML-Dokumente importiert, ohne daß dabei der Code umformatiert wird.

Dreamweaver ermöglicht weiterhin den Einsatz von Dynamic HTML-Funktionen, wie animierte Ebenen und Verhaltensweisen, ohne daß dabei Code geschrieben werden muß. Mit Browser-Zielprüfungen wird sichergestellt, daß Ihre Arbeit mit allen gängigen Plattformen und Browsern problemlos eingesetzt werden kann.

Neue Funktionen in Dreamweaver 2

Dreamweaver 2 bietet mehrere neue Funktionen, mit denen Sie Ihre Produktivität bei der Erstellung von Web-Sites steigern können.

Dynamische Inhaltspublizierung Mit diesen Funktionen können Sie Ihren Seiteninhalt schnell und einfach im Web publizieren.

- Mit Vorlagen können Sie den Inhalt vom Design trennen und dadurch eine schnellere Anzeige im Web erreichen. Siehe "Vorlagen – Überblick" auf Seite 89.
- Die SSI-Anzeige ist direkt im Dokumentfenster möglich. Siehe "SSIs verwenden" auf Seite 258.

Bearbeitungsfunktionen für die ganze Site Diese Funktionen erleichtern die Verwaltung von großen Sites.

- Sie können visuelle, hierarchische Site-Maps erstellen, die sich zu Präsentationszwecken genauso gut eignen wie zur Verwaltung der Site-Struktur. Siehe "Site-Maps erstellen" auf Seite 118.
- Sie erstellen Hyperlinks, indem Sie Dateien ziehen und ablegen oder einfach mit dem Cursor auf Dateien zeigen. Siehe "Hyperlinks erstellen" auf Seite 105.
- Die Funktionen zur Hyperlink-Verwaltung helfen Ihnen dabei, Ihre Hyperlinks stets auf dem neuesten Stand zu halten, wenn Sie Dateien verschieben, umbenennen oder löschen. Siehe "Hyperlinks verwalten" auf Seite 145.
- Die Such- und Ersetzungsfunktion kann für die ganze Site und mehrere Dateien gleichzeitig eingesetzt werden, so daß globale Site-Änderungen problemlos möglich sind.
- Mit der HTML-sensitiven Such- und Ersetzungsfunktion können Sie HTML-Tags und -Attribute suchen. Weiterhin können Sie reguläre Ausdrücke verwenden, um äußerst effiziente Suchvorgänge durchzuführen. Siehe "Suchen und Ersetzen" auf Seite 137.

Tools für Grafiker Mit Hilfe dieser Tools können die Designer in den Entwicklungsprozeß mit einbezogen werden.

- Erstellen Sie mit Hilfe von Ebenen komplexe, pixelgenaue Seiten-Designs, und konvertieren Sie die Ebenen anschließend in Tabellen, um Seiten zu erstellen, die in allen Browsern verwendet werden können. Siehe "Ebenen zum Tabellen-Design verwenden" auf Seite 230.
- Wählen Sie eine Farbe von einer beliebigen Stelle des Desktops, und stellen Sie sie mit der Farbpipette auf die ähnlichste websichere Farbe ein. Siehe "Farben wählen" auf Seite 86.
- Mit Hilfe von Tracing-Bildern können Sie schnell und einfach Seiten von einem Design-Modell erstellen. Siehe "Tracing-Bilder verwenden" auf Seite 79.

Verbesserte Tabellenbearbeitung Mit diesen Funktionen können Sie problemlos gut strukturierte Tabellen in HTML erstellen.

- Sie können mehrere Zellen, Zeilen und Spalten ganz einfach ausschneiden, kopieren und einfügen. Siehe "Zellen kopieren und einfügen" auf Seite 212.
- Sie können mehrere Tabellenzellen auswählen und ihre Eigenschaften ändern. Siehe "Tabellenelemente auswählen" auf Seite 200.
- Eine einzelne Tabellenzelle kann in mehrere Zellen geteilt werden. Siehe "Zellen verbinden und teilen" auf Seite 210.
- Mit vordefinierten Designs können Sie Tabellen schnell formatieren. Siehe "Tabellen mit einem vordefinierten Design formatieren" auf Seite 206.
- Sie können Tabellen nach Zeile oder nach Spalte numerisch oder alphabetisch sortieren. Siehe "Tabellen sortieren" auf Seite 207.

Funktionen zur Produktivitätssteigerung Diese Funktionen ermöglichen einen schnelleren und effizienteren Arbeitsablauf.

- Passen Sie Ihren Arbeitsbereich an Ihre ganz persönlichen Anforderungen an, indem Sie Paletten und Inspectoren in einer Palette im Registerformat zusammenfassen. Siehe "Andockbare schwebende Paletten" auf Seite 72.
- Sie können das Dokumentfenster schnell und einfach auf eine voreingestellte oder benutzerdefinierte Größe einstellen. Siehe "Das Dokumentfenster vergrößern oder verkleinern" auf Seite 78.
- Mit Kontextmenüs können Sie direkt auf die Befehle zugreifen, die Sie am häufigsten verwenden. Siehe "Kontextmenüs" auf Seite 71.
- Sie können den HEAD-Inhalt im Dokumentfenster anzeigen und ändern. Siehe "HEAD-Inhalt anzeigen und bearbeiten" auf Seite 87.
- Plug-Ins können direkt im Dreamweaver-Dokumentfenster wiedergegeben werden. Siehe "Plug-Ins im Dokumentfenster wiedergeben" auf Seite 309.

Erweiterbare Umgebung Sie können Dreamweaver flexibel an Ihre Arbeitsweise anpassen und gegebenenfalls nach Bedarf erweitern. Siehe "Dreamweaver erweitern – Überblick" in den Dreamweaver Help Pages.

- Mit Befehlen bearbeiten Sie das aktuelle Dokument, um beispielsweise Tabellen zu sortieren oder HTML-Quellcode zu optimieren.
- Sie können problemlos Ihre eigenen Befehle erstellen, genauso wie Objekte oder Aktionen für Verhaltensweisen.
- Sie können benutzerdefinierte Tags visuell im Dokumentfenster darstellen und Eigenschaften-Inspectoren für sie erstellen, so daß Sie ihre Eigenschaften schnell und einfach einstellen können.
- Mit selbsterstellten Datenübersetzern können Sie die Ergebnisse der Server-Verarbeitung im Dokumentfenster anzeigen.

Systemvoraussetzungen

Für Dreamweaver ist die folgende Hardware und Software erforderlich.

Für Microsoft Windows™:

- Intel Pentium® 90 oder gleichwertiger Prozessor mit Windows 95, Windows 98 oder Windows NT Version 4.0 oder neuer
- 16 MB RAM sowie 20 MB freier Festplattenspeicher
- Farbbildschirm mit einer Mindestauflösung von 800 x 600 Pixeln
- CD-ROM-Laufwerk

Für Macintosh®:

- Power Macintosh mit System 7.5.5 oder neuer
- 24 MB RAM sowie 20 MB freier Festplattenspeicher
- Farbbildschirm mit einer Mindestauflösung von 800 x 600 Pixeln
- CD-ROM-Laufwerk

Dreamweaver installieren

Im folgenden wird beschrieben, wie Sie Dreamweaver auf einem Windows- oder Macintosh-Computer installieren.

So installieren Sie Dreamweaver:

1. Legen Sie die Dreamweaver-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - In Windows wählen Sie **Start** > **Ausführen**. Klicken Sie dann auf **Durchsuchen**, und wählen Sie die Datei *Setup.exe* auf der Dreamweaver-CD. Klicken Sie im Dialogfeld **Ausführen** auf **OK**, um die Installation zu starten.
   - Auf dem Macintosh doppelklicken Sie auf das Symbol des Dreamweaver-Installationsprogramms.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Starten Sie Ihren Computer neu, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Hinweise zu den Lehrmedien

Das Dreamweaver-Paket enthält mehrere Medien, die Ihnen dabei helfen sollen, das Programm schnell zu erlernen und Ihre eigenen, professionellen Web-Seiten zu erstellen. Dazu gehören Online-HTML-Hilfeseiten, die in Ihrem Browser angezeigt werden, ShowMe-Filme, ein Lehrgang, ein gedrucktes Handbuch sowie eine Web-Site, die regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht wird.

Dreamweaver-Lehrgang

Wenn Sie bisher nur wenig Erfahrung mit der Erstellung von Web-Sites haben, sollten Sie mit dem Dreamweaver-Lehrgang beginnen. Der Lehrgang zeigt Ihnen, wie Sie mit einigen der wichtigsten und leistungsstärksten Dreamweaver-Funktionen eine Muster-Site bearbeiten. Sie finden den Lehrgang sowohl in der Dreamweaver-Hilfe als auch im Handbuch *Dreamweaver verwenden*.

Tour und ShowMe-Filme

Die Tour sowie die ShowMe-Filme in den Dreamweaver Help Pages bieten eine animierte Einführung in die wichtigsten Funktionen. Die Tour enthält alle ShowMe-Filme der Reihe nach. Sie können in den entsprechenden Überblicksabschnitten jedoch auch einzelne ShowMe-Filme anzeigen.

Dieses Symbol zeigt an, daß ein Thema einen ShowMe-Film enthält.



Für ShowMe-Filme ist das Plug-In "Shockwave Director" erforderlich, das auf der Dreamweaver-CD enthalten ist. Wenn Sie Ihre Dreamweaver-Kopie elektronisch erworben haben, können Sie das neueste Shockwave-Plug-In von der Macromedia-Web-Site http://www.macromedia.com/shockwave/download/ herunterladen.

Dreamweaver HTML Help Pages™

Die Dreamweaver HTML Help Pages™ enthalten ausführliche Informationen zu allen Dreamweaver-Funktionen. Sie sollten einen der folgenden Browser verwenden, um optimale Ergebnisse zu erzielen:

- Für Windows wird Netscape Navigator 4.0 und neuer oder Microsoft Internet Explorer 4.0 und neuer empfohlen.
- Für den Macintosh wird Netscape Navigator 4.0 und neuer empfohlen. (Internet Explorer für den Macintosh wird nicht empfohlen, da dieser Browser keine ShowMe-Filme wiedergeben kann.)

Wenn Sie mit einem 3.0-Browser arbeiten, steht zwar der gesamte Inhalt der Hilfe zur Verfügung, einige Funktionen (wie beispielsweise die Suchfunktion) können jedoch nicht verwendet werden.

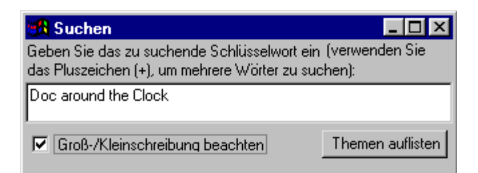
Da in den Dreamweaver HTML Help Pages häufig JavaScript zum Einsatz kommt, muß JavaScript in Ihrem Browser aktiviert sein. Wenn Sie mit der Suchfunktion arbeiten möchten, müssen Sie weiterhin Java aktivieren.

Inhaltsverzeichnis Mit dem Inhaltsverzeichnis können Sie alle Informationen nach Thema geordnet anzeigen. Wenn Sie auf einen Eintrag klicken, werden die zugehörigen untergeordneten Themen angezeigt.

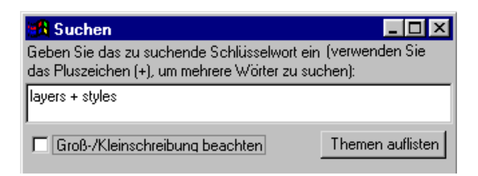
Index Den Index können Sie genau wie einen gedruckten Index verwenden, um wichtige Begriffe und sinnverwandte Themen zu finden.

Suchen Mit der Suchfunktion können Sie eine beliebige Zeichenfolge im gesamten Thementext finden. Dazu ist ein 4.0-Browser erforderlich, und Java muß aktiviert sein.

- Um eine bestimmte Zeichenfolge zu suchen, geben Sie sie einfach in das Texteingabefeld ein.



- Um Dateien zu suchen, die zwei bestimmte Schlüsselwörter enthalten (beispielsweise Ebenen und Stile), trennen Sie die beiden Suchbegriffe mit einem Pluszeichen (+) voneinander ab.



Kontextbezogene Hyperlinks Sie können relevante Hilfethemen aufrufen, indem Sie in Dialogfeldern auf die Schaltfläche **Hilfe** und in Inspectoren, Fenstern und Paletten auf das Fragezeichen-Symbol klicken.



Navigationsleiste Mit den Schaltflächen der Navigationsleiste können Sie die Themen durchblättern.

- **Zurück** und **Weiter** entsprechen den gleichnamigen Schaltflächen des Browsers. Sie rufen damit die Themen erneut auf, die Sie bereits angezeigt haben.



- Mit **Vorwärts** und **Rückwärts** gelangen Sie zum nächsten oder vorigen Thema in einem Abschnitt (entsprechend der Themenreihenfolge im Inhaltsverzeichnis).



- **What's New** stellt eine Verbindung zum Dreamweaver Developers Center auf der Web-Site von Macromedia her.



Dreamweaver Developers Center

Die Web-Site "Dreamweaver Developers Center" enthält stets aktuelle Informationen zu Dreamweaver sowie Ratschläge von erfahrenen Anwendern, Einzelheiten zu bestimmten weiterführenden Themen, Beispiele, Tips und Aktualisierungen. Sie sollten diese Web-Site regelmäßig besuchen, damit Sie die letzten Neuigkeiten über Dreamweaver erfahren und das Programm optimal nutzen können. Sie finden die Web-Site unter http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/.

Dreamweaver verwenden

Das Handbuch *Dreamweaver verwenden* enthält eine Einführung in das Dreamweaver-Programm und eine gekürzte Version der Dreamweaver-Hilfe. Einige Informationen zu Programmoptionen sind in diesem Handbuch nicht enthalten.



KAPITEL 2
Lehrgang

Lehrgang – Überblick

Der Lehrgang soll Ihnen zeigen, wie Sie mit Dreamweaver eine Web-Site bearbeiten und aktualisieren.

Im Lehrgang bearbeiten Sie eine Web-Site für eine fiktive Firma, Olivebranch Delikatessen, ein landwirtschaftlicher Betrieb, der hochqualitative Lebensmittel verkauft.

Auf der Web-Site von Olivebranch können die Kunden das Angebot des Tages lesen sowie im Online-Katalog nachschlagen, welche Wein-, Käse-, Senf- und Ölsorten angeboten werden. Weiterhin erfahren die Kunden genauere Einzelheiten über Olivebranch und die von Olivebranch unterstützten Veranstaltungen und Projekte.

Dabei lernen Sie, wie Sie:

- eine Seiten-Vorschau im Browser anzeigen
- eine lokale Site definieren
- Seiteneigenschaften wählen, wie Hintergrund- und Hyperlink-Farben
- eine Site-Map erstellen
- Hyperlinks erstellen
- mit Ebenen ein Layout erstellen und Ebenen in Tabellen konvertieren
- mit Tracing-Bildern arbeiten
- Tabellen bearbeiten
- Text mit Stilen formatieren
- Vorlagen anwenden
- Verhaltensweisen anfügen
- Flash-Filme einfügen

Hinweis: In diesem Lehrgang werden einige Funktionen vorgestellt, die nur in 4.0- oder neueren Browsern unterstützt werden.

Unternehmen Sie eine Tour in Dreamweaver

Bevor Sie beginnen, sollten Sie die Filme der Tour in den Dreamweaver Help Pages ansehen, um die Dreamweaver-Funktionen kennenzulernen.

So sehen Sie sich die Filme an:

1. Wählen Sie in Dreamweaver **Hilfe** > **Dreamweaver-Hilfeseiten**.
2. Klicken Sie links im Inhaltsverzeichnis auf **Einführung** und anschließend auf **Dreamweaver-Tour**.
3. Klicken Sie auf **ShowMe**, um die Tour zu sehen.
4. Schließen Sie anschließend den Browser.

Zeigen Sie eine Vorschau der fertigen Web-Site an

Als nächstes sollten Sie sich die fertige Web-Site ansehen, damit Sie wissen, wie Ihre Arbeit zum Schluß aussehen soll.

So zeigen Sie die fertige Olivebranch-Site an:

1. Wählen Sie in Dreamweaver **Datei** > **Öffnen**. Gehen Sie zum Dreamweaver-Ordner, öffnen Sie den Ordner *Tutorial* und anschließend den Unterordner *Olivebranch_site*.

2. Wählen Sie im Ordner *Olivebranch_site* die Datei *index.htm*, um die Olivebranch-Homepage im Dokumentfenster zu öffnen.

   Diese Seite ist bereits fertiggestellt, und Sie sollten sie daher nicht bearbeiten. In diesem Lehrgang bearbeiten Sie eine andere Version der Seite.

3. Wählen Sie **Datei** > **Vorschau in Browser**, und wählen Sie dann den Browser aus, in dem Sie die Olivebranch-Homepage anzeigen möchten. (Zeigen Sie diese Site mit einem 4.0-Browser an.)



Hinweis: Flash Player muß in Ihrem Standard-Browser installiert sein, damit Sie die wöchentlichen Sonderangebote der Olivebranch-Homepage sehen können. Wenn Flash Player nicht installiert ist, suchen Sie das Installationsprogramm im Flash-Ordner auf Ihrer Dreamweaver-Produkt-CD, oder laden Sie das Programm von http://www.macromedia.com/shockwave/download/ herunter.

4 Bewegen Sie die Maus über die vier Elemente links auf der Seite (*about, events* und so weiter). Sie sehen, daß die Elemente markiert werden. Hiermit wird angezeigt, daß es sich um aktive Hyperlinks handelt. Sie können auf diese Elemente klicken, um die zugehörigen Seiten zu sehen.

Hinweis: Der Abschnitt *gift basket* der Site wird nicht verwendet.

5 Schließen Sie anschließend den Browser.

Anordnung der Dateien im Lehrgang

Sowohl die fertigen als auch die halbfertigen HTML-Dateien dieses Lehrgangs befinden sich im Unterordner *Olivebranch_site* des Ordners *Tutorial*. Bilder und andere Dateien, die zu der Site gehören, sind in den Ordnern unter dem Ordner *Olivebranch_site* gespeichert. (Der vollständige Pfad zum Ordner *Olivebranch_site* richtet sich danach, wo Sie Dreamweaver 2.0 installiert haben.)

Jede Datei hat einen aussagekräftigen Namen. Die HTML-Datei der Seite, die die von Olivebranch unterstützten Veranstaltungen zeigt, heißt beispielsweise *events_main.htm*. Die Namen der halbfertigen Dateien des Lehrgangs ähneln denen der entsprechenden fertigen Dateien, sie beginnen jedoch mit *DW2_*; die halbfertige Version der Datei *events_main.htm* heißt beispielsweise *DW2_events_main.htm*.

Lokale Sites definieren

Wenn Sie Ihre Arbeit mit Dreamweaver beginnen, müssen Sie zunächst eine lokale Site erstellen. Diese Site definiert die Struktur der Seiten, die Sie erstellen werden.

Eine Site ist der Speicherort für alle Dokumente und Dateien einer Web-Site. Für eine lokale Site müssen Sie einen Namen und einen lokalen Stammordner angeben, damit Dreamweaver weiß, wo Sie die Dateien der Site speichern möchten. Sie sollten eine lokale Site für jede Ihrer Web-Sites erstellen.

In diesem Lehrgang definieren Sie den Ordner *Olivebranch_site* als lokalen Site-Ordner.

So erstellen Sie eine lokale Site:

1 Öffnen Sie das Dialogfeld **Site-Definition** in Dreamweaver folgendermaßen:

► Wenn Sie mit einem Macintosh arbeiten, wählen Sie **Site** > **Neue Site**.

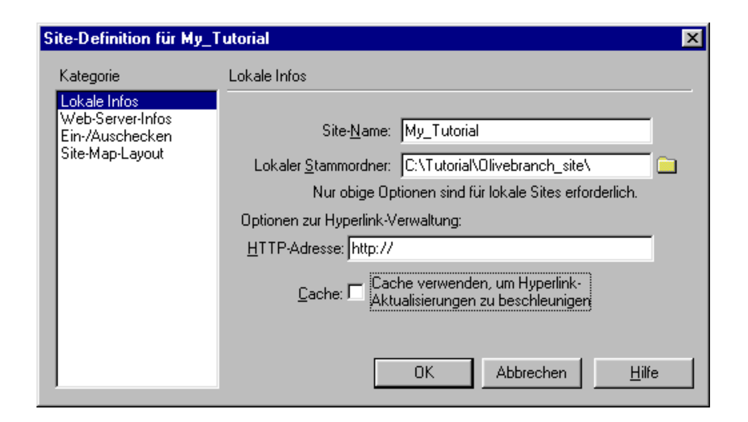
► Wenn Sie mit Windows arbeiten, wählen Sie **Datei** > **Neue Site**.

2 Stellen Sie im Dialogfeld **Site-Definition** sicher, daß unter **Kategorie** die Option **Lokale Infos** aktiviert ist.

3 Geben Sie für Ihre Site den Namen *Mein_Lehrgang* in das Feld **Site-Name** ein.

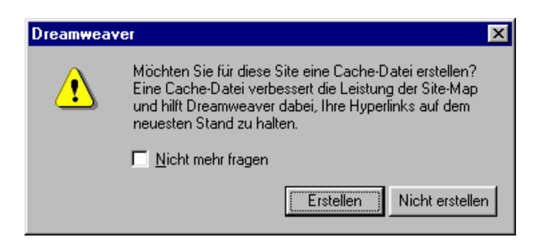
Der Name Ihrer lokalen Site ist im Prinzip ein Kurzname, der direkt zu dem Ordner führt, den Sie als Ihre lokale Site definiert haben.

4 Klicken Sie auf das Ordnersymbol rechts neben dem Feld **Lokaler Stammordner**, suchen Sie den Ordner *Olivebranch_site*, und klicken Sie auf **Auswählen**.



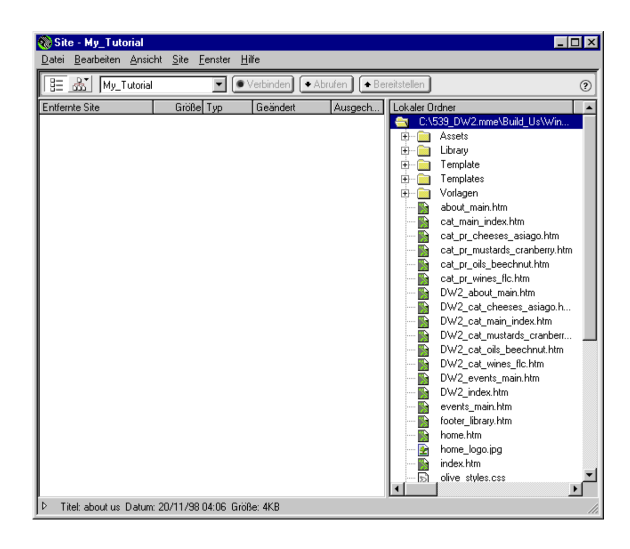
Hinweis: Der vollständige Pfad des Ordners Olivebranch_site richtet sich danach, wo Sie Dreamweaver 2.0 installiert haben.

5 Klicken Sie auf **OK**. Wenn Sie gefragt werden, ob Sie eine Cache-Datei für die Site erstellen möchten, klicken Sie auf **Erstellen**.



Wenn Sie eine Cache-Datei im Ordner *Olivebranch_site* erstellen, wird dort eine Aufzeichnung aller vorhandenen Dateien angelegt. Dadurch können Hyperlinks schnell aktualisiert werden, wenn Sie später Dateien verschieben, umbenennen oder löschen.

Im Site-Fenster werden nun alle Dateien und Ordner aufgelistet, die in der lokalen Site *Mein_Lehrgang* enthalten sind. Die Liste dient gleichzeitig als Datei-Manager, und Sie können hier genau wie im Explorer oder im Finder Ihres Computers Dateien kopieren, einfügen, löschen, verschieben und öffnen.



6 Schließen Sie das Dokumentfenster für *index.htm*, lassen Sie das Site-Fenster jedoch geöffnet.

Die Olivebranch-Homepage bearbeiten

Sie haben nun die Struktur für Ihre Olivebranch-Site eingerichtet. Im nächsten Schritt öffnen Sie die halbfertige Version der Homepage, um dort Hyperlinks zu erstellen und eine Hintergrundfarbe, ein Hintergrundbild sowie einen Seitentitel zu wählen. Das Ergebnis sollte so ähnlich wie die fertige Version der Olivebranch-Homepage ausfallen.

So öffnen Sie die halbfertige Olivebranch-Homepage in Dreamweaver:

1 Doppelklicken Sie im Site-Fenster auf *DW2_index.htm*.



2 Schließen Sie das Site-Fenster.

Hintergrundbild und Hintergrundfarbe definieren

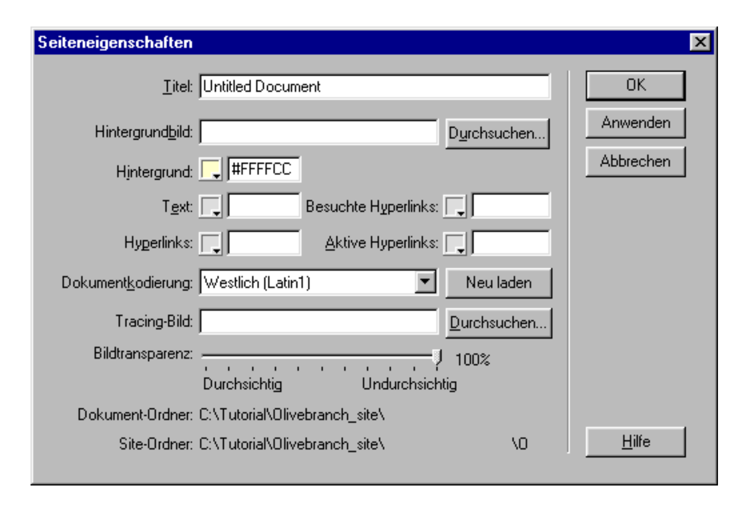
Wenn Sie sowohl ein Hintergrundbild als auch eine Hintergrundfarbe verwenden, erscheint die Farbe, während das Bild heruntergeladen wird. Die Anwender sehen dadurch einen interessanteren Hintergrund, während sie darauf warten, daß das Bild heruntergeladen wird. Wenn das Hintergrundbild durchsichtige Pixel hat, ist die Farbe durch das Bild sichtbar.

So definieren Sie eine Hintergrundfarbe für die Seite:

1 Wählen Sie **Ändern** > **Seiteneigenschaften**, um das Dialogfeld **Seiteneigenschaften** zu öffnen.

2 Ändern Sie die Standard-Hintergrundfarbe, indem Sie in das Feld **Hintergrund** die Zeichenfolge *#FFFFCC* eingeben.

In diesem Fall wissen Sie genau, welche Hintergrundfarbe Sie verwenden möchten. Sie können jedoch auch eine Farbe aus der Palette wählen oder mit der Pipette eine Farbe von einem Objekt auf der Seite übernehmen.



3 Klicken Sie auf **Anwenden**, damit die Hintergrundfarbe wirksam wird.

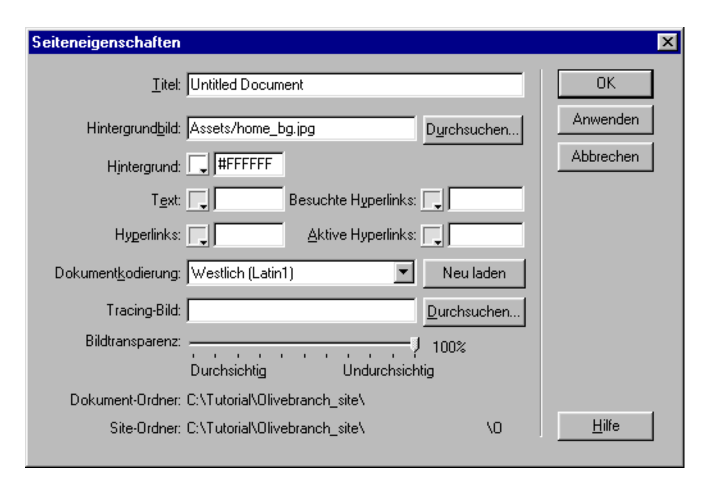
Wenn Sie im Dialogfeld **Seiteneigenschaften** auf **Anwenden** klicken, wird die Seite im Dokumentfenster sofort aktualisiert.

Im nächsten Schritt definieren Sie ein Hintergrundbild für die Seite.

So definieren Sie ein Hintergrundbild für die Seite:

1 Klicken Sie neben dem Feld **Hintergrundbild** auf **Durchsuchen** (Windows) oder **Wählen** (Macintosh).

2 Wählen Sie im Unterordner *Assets* des Ordners *Olivebranch_site* die Datei *home_bg.jpg*.



3 Klicken Sie auf **Anwenden**, um das Hintergrundbild in die Seite einzufügen.

4 Lassen Sie das Dialogfeld **Seiteneigenschaften** zunächst noch geöffnet.

Nachdem Sie die Hintergrundfarbe und das Hintergrundbild definiert haben, sollte Ihre aktuelle Homepage folgendermaßen aussehen:

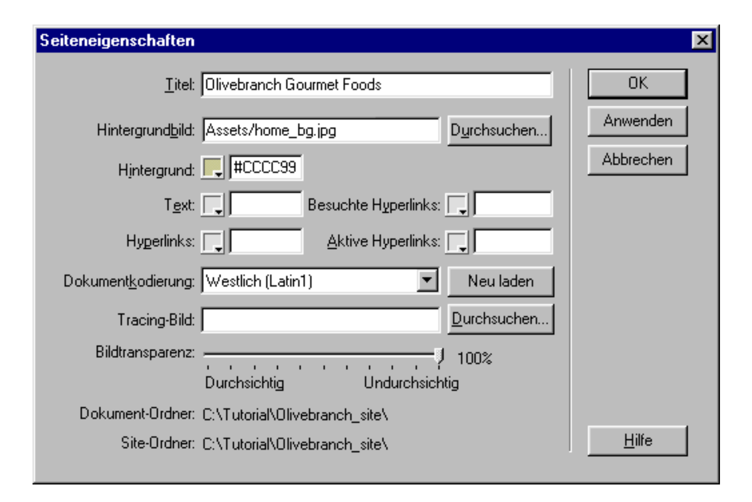


Seitentitel definieren

Der Seitentitel einer HTML-Seite hilft den Anwendern, bei der Anzeige verschiedener Seiten in einem Browser den Überblick zu behalten. Weiterhin identifiziert er die Seite in Verlaufs- und Textmarkenlisten. Wenn Sie keinen Titel für Ihre Seite angeben, wird sie im Browser-Fenster und in Verlaufs- und Textmarkenlisten als *Unbenanntes Dokument* aufgeführt.

So definieren Sie den Seitentitel:

1 Benennen Sie die Homepage, indem Sie im Dialogfeld **Seiteneigenschaften** in das Feld **Titel** den Text *Olivebranch Delikatessen* eingeben und dann auf **OK** klicken.



Die Titelleiste wird aktualisiert und zeigt nun den Namen der Datei an.

2 Wählen Sie **Datei** > **Speichern**, um Ihre Änderungen zu speichern.

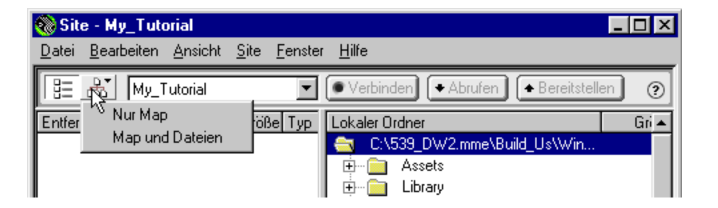
Site-Maps erstellen

Eine Site-Map zeigt die Struktur einer lokalen Site in einer übersichtlichen, visuellen Darstellung. Sie können mit der Site-Map auch neue Dateien zur Site hinzufügen sowie Hyperlinks hinzufügen, entfernen und ändern. Weiterhin können Sie ein BMP- oder PICT-Bild der Site erstellen, das Sie in eine Bildbearbeitungsanwendung exportieren und von dort aus drucken können.

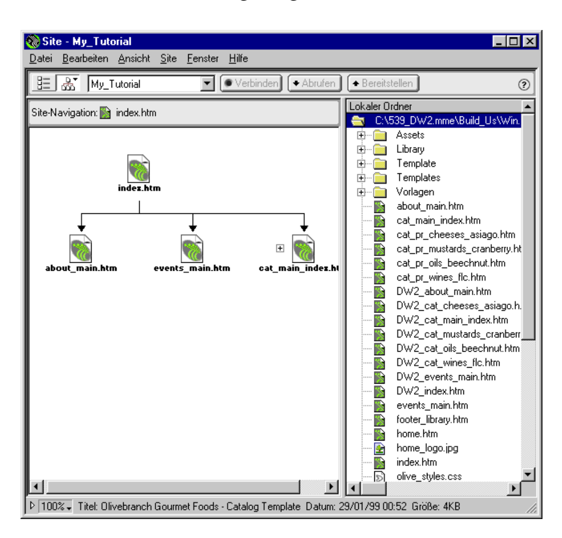
Die Homepage einer Site wird stets ganz oben in der Site-Map angezeigt. Unterhalb der Homepage werden die Dateien aufgelistet, die mit der Homepage verknüpft sind. Wenn der Ordner, den Sie als Site-Stamm definiert haben, eine Datei namens *index.htm* enthält, wird diese Datei automatisch als Homepage für den Ausgangspunkt der Site-Map verwendet. Da die Homepage Ihrer Site *Mein_Lehrgang* den Namen *DW2_index.htm* hat, definieren Sie die Homepage neu, während Sie die Darstellung der Site-Map anpassen.

So erstellen Sie eine Site-Map:

- Halten Sie im Site-Fenster das Symbol für die Site-Map oben links gedrückt, und wählen Sie im Popup-Menü die Option **Map und Dateien**.



Im Site-Fenster werden jetzt zwei Ansichten Ihrer lokalen Site angezeigt: Die linke Seite zeigt in einer Site-Map die Struktur der fertiggestellten Olivebranch-Site an (dabei ist *index.htm* die Homepage); auf der rechten Seite wird die Dateiliste angezeigt, die Sie bereits kennen.



Im nächsten Schritt werden Sie die Homepage für die Site neu definieren, so daß nicht die fertige Version, sondern die Lehrgang-Version der Homepage verwendet wird.

So können Sie die Homepage neu definieren sowie das Erscheinungsbild der Site-Map anpassen:

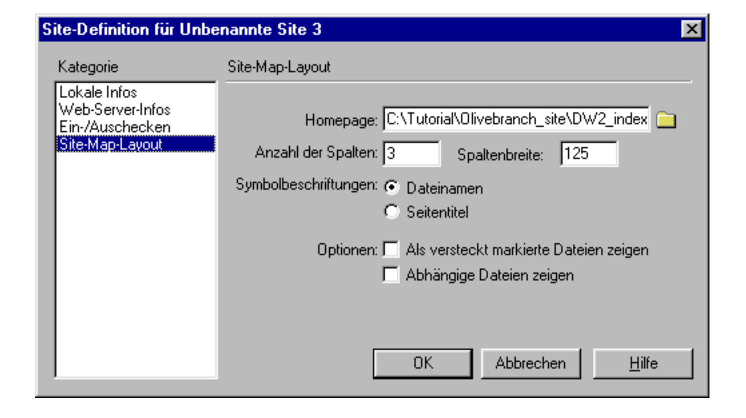
1 Öffnen Sie das Dialogfeld **Site-Definition** folgendermaßen:

- Wenn Sie mit Windows arbeiten, wählen Sie in der Menüleiste des Site-Fensters **Ansicht** > **Layout**.
- Wenn Sie mit einem Macintosh arbeiten, wählen Sie **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Layout**.

2 Wählen Sie im Dialogfeld **Site-Definition** in der Liste **Kategorie** die Option **Site-Map** > **Layout**.

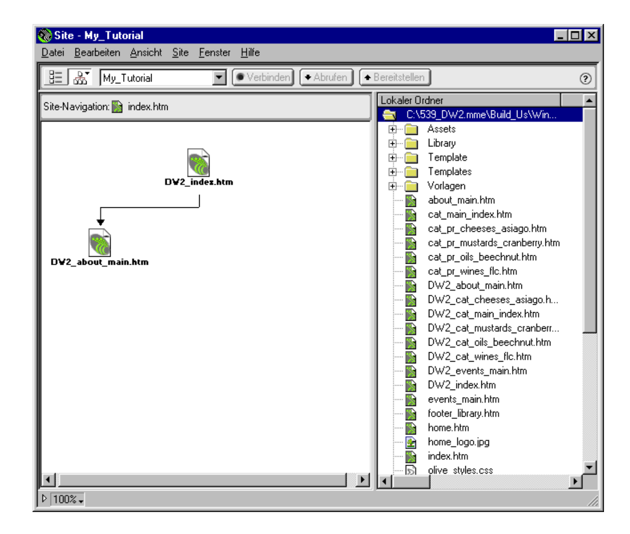
3 Geben Sie die neue Homepage der Site an, indem Sie neben dem Feld **Homepage** auf das Ordnersymbol klicken und dann im Unterordner *Olivebranch_site* des Ordners *Tutorial* die Datei *DW2_index.htm* suchen und auswählen.

4 Geben Sie für **Anzahl der Spalten** den Wert 3 ein.



5 Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld **Site-Definition** zu schließen und zum Site-Fenster zurückzukehren.

Die Site-Map wird aktualisiert und gibt die Änderungen wieder. Die Lehrgang-Version der Homepage bildet nun den Ausgangspunkt der Site-Map.



Die Lehrgang-Version der Homepage enthält erst einen Hyperlink. Im nächsten Abschnitt werden Sie ihr weitere Hyperlinks hinzufügen.

6 Lassen Sie das Site-Fenster geöffnet, damit Sie sehen können, wie die Site-Map aktualisiert wird, wenn Sie der Homepage Hyperlinks hinzufügen.

Hyperlinks erstellen

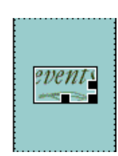
Die Bilder auf der linken Seite der Homepage sollen dem Anwender als Wegweiser durch die Olivebranch-Site dienen. Das oberste Bild namens *about* ist bereits mit der entsprechenden Seite in der Site verknüpft. Sie erstellen nun Hyperlinks zwischen zwei weiteren Grafiken, *events* und *catalog*, und anderen Seiten der Site. (Das Bild *gift basket* wird in diesem Abschnitt nicht verwendet.)

Zunächst fügen Sie mit dem Eigenschaften-Inspector einen Hyperlink zwischen der Grafik *events* und der Seite *Events* hinzu.

So erstellen Sie Hyperlinks mit Hilfe des Eigenschaften-Inspectors:

1 Aktivieren Sie das Dokumentfenster, das die Datei *DW2_index.htm* enthält, indem Sie darauf klicken, oder wählen Sie im Menü **Fenster** den Dateinamen aus.

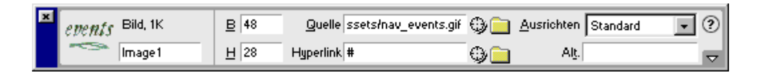
2 Klicken Sie auf das Bild *events*, um es im Dokumentfenster auszuwählen.



Hinweis: Klicken Sie nur einmal auf das Bild. Wenn Sie darauf doppelklicken, werden Sie aufgefordert, eine andere Datei zu wählen, die das Bild ersetzen soll.

3 Wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen, falls er noch nicht geöffnet ist.

Im Eigenschaften-Inspector werden Informationen zum ausgewählten Bild angezeigt.



4 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf das Ordnersymbol neben dem leeren Feld **Hyperlink**.

5 Gehen Sie im Dialogfeld **HTML-Datei auswählen** zum Ordner *Olivebranch_site*, wählen Sie die Datei *DW2_events_main.htm*, und klicken Sie dann auf **Auswählen**.

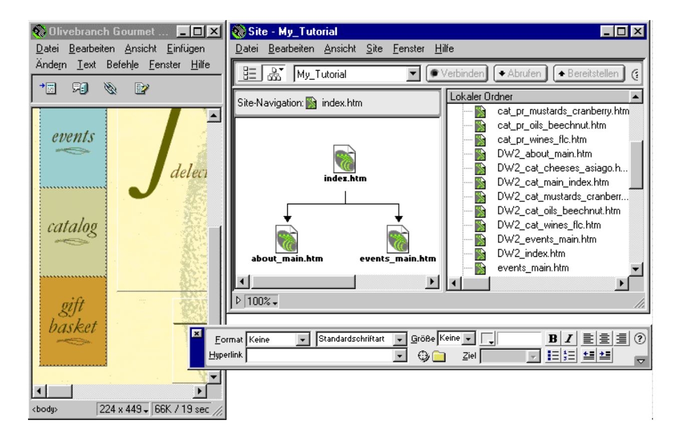
Die Datei, zu der Sie den Hyperlink erstellt haben, wird im Feld **Hyperlink** des Eigenschaften-Inspectors angezeigt.

Im nächsten Schritt erstellen Sie mit dem Eigenschaften-Inspector und dem Site-Fenster einen Hyperlink zum Bild *catalog*.

So erstellen Sie Hyperlinks mit Hilfe des Eigenschaften-Inspectors und des Site-Fensters:

1 Klicken Sie auf die Titelleiste des Site-Fensters, um es zu aktivieren, oder wählen Sie **Fenster** > **Sites**.

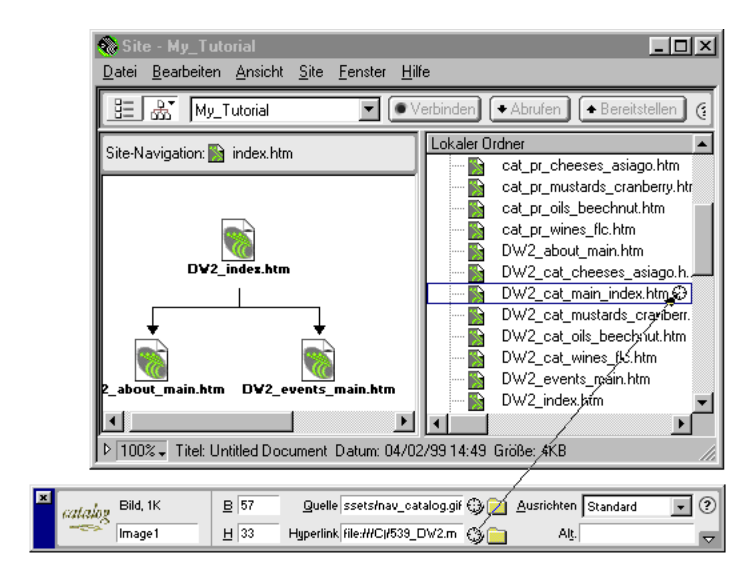
2 Passen Sie die Größe des Dokumentfensters gegebenenfalls so an, daß Sie die linke Seite des Dokumentfensters und das Site-Fenster nebeneinander anordnen können.



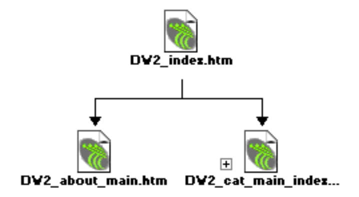
3 Klicken Sie auf das Bild *catalog*, um es im Dokumentfenster auszuwählen.

4 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf das Dateizeiger-Symbol (neben dem Feld **Hyperlink**), ziehen Sie es in das Site-Fenster, und zeigen Sie damit auf die Datei *DW2_cat_main_index.htm*.

Der vollständige Pfad der Datei wird im Feld **Hyperlink** des Eigenschaften-Inspectors für das Bild *catalog* angezeigt.



Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird die Site-Map aktualisiert und zeigt nun den Hyperlink, den Sie gerade hinzugefügt haben.



Befindet sich neben einem Element in der Site-Map ein Pluszeichen (Windows) oder ein Erweiterungspfeil (Macintosh), bedeutet dies, daß noch weitere Elemente zu diesem Element gehören. Klicken Sie auf das Pluszeichen oder den Erweiterungspfeil, damit auch die zugehörigen Elemente in der Struktur angezeigt werden. Klicken Sie auf das Minuszeichen (-) oder den Pfeil, um diese Elemente aus der Site-Map-Ansicht auszublenden.

5. Schließen Sie den Eigenschaften-Inspector, aber lassen Sie das Site-Fenster noch geöffnet.
6. Wählen Sie **Datei** > **Speichern**, um alle Änderungen zu speichern, die Sie an der Homepage vorgenommen haben.
7. Wählen Sie **Datei** > **Schließen**, um die Seite zu schließen.

Komplexe Seitenlayouts erstellen

Wie die Olivebranch-Homepage enthält auch die Seite *About Us* eine entsprechende Lehrgangdatei, die für Sie vorbereitet wurde. In diesem Abschnitt vervollständigen Sie die Seite *About Us* des Lehrgangs, so daß das Layout der fertigen Version entspricht.

Zunächst öffnen Sie die fertige Version der Seite *About Us* in einem Browser, so daß Sie sie bei Ihrer Arbeit als Richtlinie verwenden können.

So zeigen Sie eine Vorschau der fertigen Seite *About Us* in einem Browser an:

1. Wählen Sie **Datei** > **Öffnen**, gehen Sie dann im Ordner *Tutorial* zum Unterordner *Olivebranch_site*, und wählen Sie die Datei *about_main.htm*.

   Bearbeiten Sie nicht diese Seite, da sie zur fertigen Site gehört.
2. Wählen Sie **Datei** > **Vorschau in Browser**, und wählen Sie dann einen 4.0-Browser aus.

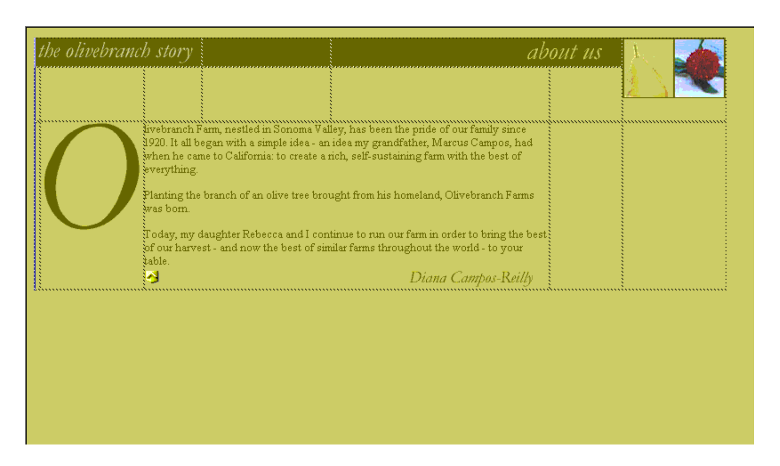


   Lassen Sie das Browser-Fenster im Hintergrund geöffnet, so daß Sie sich später noch darauf beziehen können.
3. Wählen Sie in Dreamweaver **Datei** > **Schließen**, um das Dokumentfenster mit der fertigen Seite *About Us* zu schließen.

Öffnen Sie jetzt in Dreamweaver die halbfertige Lehrgangdatei *About Us*, um sie zu bearbeiten.

So öffnen Sie die halbfertige Datei *About Us* in Dreamweaver:

► Doppelklicken Sie im Site-Fenster auf die Datei *DW2_about_main.htm*.



Tabellen in Ebenen konvertieren

Wenn Sie komplexe Seitenlayouts erstellen, sind Tabellen ein effizientes Hilfsmittel; sie werden sowohl in 3.0- als auch in 4.0-Browsern unterstützt. Eine noch bessere Hilfe beim Erstellen komplexer Seitenlayouts sind Ebenen, da Sie Seitenelemente, die in Ebenen plaziert wurden, schnell neu positionieren können, indem Sie sie an die gewünschte Position ziehen. Ebenen werden in 3.0-Browsern jedoch nicht unterstützt.

In Dreamweaver können Sie die Funktionen von Tabellen und Ebenen optimal nutzen, da Sie schnell und einfach zwischen Ebenen und Tabellen wechseln können, bis Ihr Seiten-Design genau Ihren Erwartungen entspricht. Die sich ergebende Seite sieht im Tabellenformat in 3.0- und 4.0-Browsern identisch aus.

Bei der halbfertigen Seite *About Us* wurde für die Formatierung eine Tabelle verwendet. Konvertieren Sie zunächst die vorhandenen Tabellenzellen in Ebenen.

So konvertieren Sie vorhandene Tabellenzellen in Ebenen:

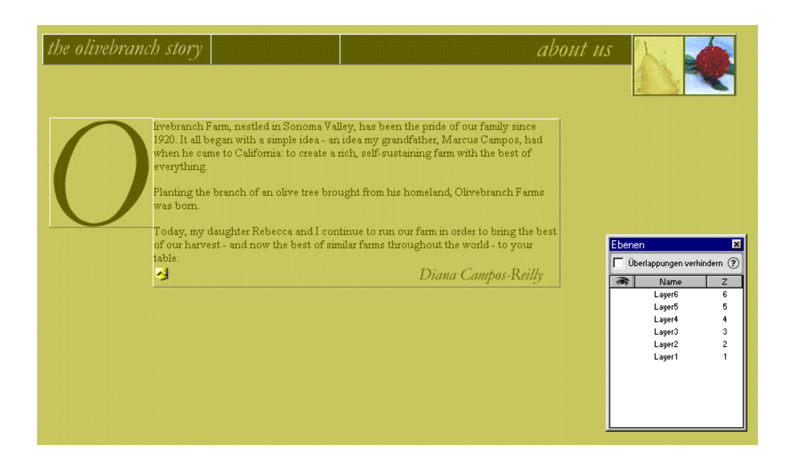
1. Wählen Sie **Ändern** > **Layout** > **Inhalt mit Ebenen neu positionieren**.

2. Deaktivieren Sie im angezeigten Dialogfeld die Optionen **Gitternetz zeigen** und **Am Gitternetz einrasten**. Lassen Sie die anderen Optionen jedoch aktiviert.

   Wenn Sie Ebenen erstellen oder ändern und die Option **Am Gitternetz einrasten** aktiviert ist, rasten die Ebenen an der am nächsten gelegenen Gitternetzposition ein. Diese Funktion erleichtert zwar die Ausrichtung der Ebenen, in diesem Fall bewirkt sie jedoch, daß Sie die Ebenen nicht wie erforderlich frei auf der Seite verschieben können.

3. Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld zu schließen und die Tabellenzellen in Ebenen zu konvertieren.

   Die Tabellenzellen werden in Ebenen konvertiert, und die Ebenenpalette wird angezeigt, damit Sie den Überblick über alle Ebenen auf der aktuellen Seite behalten.



Tracing-Bilder als Layout-Hilfe hinzufügen

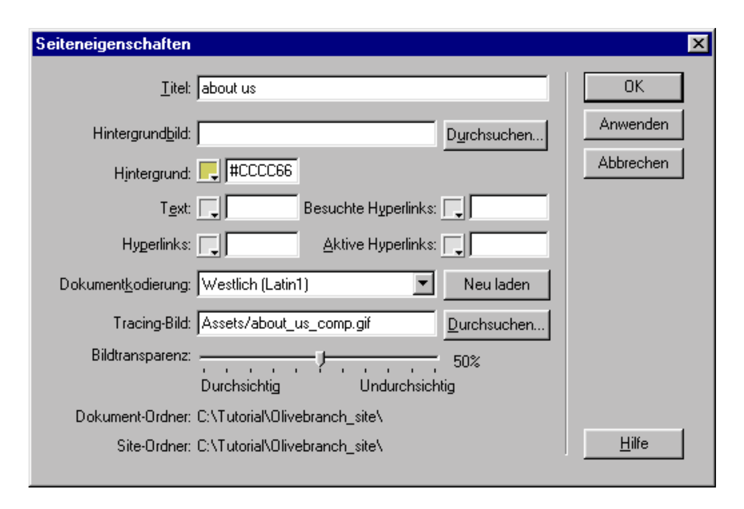
Ein Tracing-Bild im JPG-, GIF- oder PNG-Format kann Ihnen als visuelles Hilfsmittel dienen, wenn Sie das Design für Ihre Web-Seite in einer anderen Grafikanwendung erstellen. Das Tracing-Bild wird im Hintergrund als eine Art Schablone angezeigt, wenn Sie das Layout für Ihre Seite im Dokumentfenster erstellen. In diesem Beispiel verwenden Sie ein Tracing-Bild, um die Ebenen des Dokuments *About Us* so zu positionieren, daß das Seiten-Design dem zugrundeliegenden Tracing-Bild entspricht.

So laden Sie ein Tracing-Bild:

1 Wählen Sie **Ansicht** > **Tracing-Bild** > **Laden**.

2 Wählen Sie im Ordner *Assets* die Datei *about_us_comp.gif*, und klicken Sie auf **Auswählen**.

3 Stellen Sie im Dialogfeld **Seiteneigenschaften** die Transparenz des Tracing-Bildes auf 50 % ein.



Eine Transparenz von 50 % bewirkt, daß das Tracing-Bild im Dokumentfenster etwas verblaßt angezeigt wird, so daß Sie gut zwischen dem Tracing-Bild und den editierbaren Elementen auf der Seite unterscheiden können.

4 Klicken Sie auf **OK**, um das Tracing-Bild hinzuzufügen und das Dialogfeld zu schließen.

Das Tracing-Bild wird im Arbeitsbereich angezeigt, und die bereits vorhandenen Ebenen erscheinen darüber, sie sind jedoch noch nicht am Tracing-Bild ausgerichtet. (Wenn das Tracing-Bild nicht im Arbeitsbereich angezeigt wird, stellen Sie sicher, daß die Option **Zeigen** unter **Ansicht** > **Tracing-Bild** mit einem Häkchen versehen ist.)



Wenn Sie ein Tracing-Bild laden, sind Hintergrundbild und Hintergrundfarbe nicht im Dokumentfenster sichtbar. Sowohl Hintergrundbild als auch Hintergrundfarbe sind jedoch sichtbar, wenn Sie die Seite in einem Browser anzeigen.

Das Tracing-Bild ist nur sichtbar, während Sie die Seite im Dokumentfenster bearbeiten; es wird grundsätzlich nicht angezeigt, wenn die Seite in einem Browser geladen wird.

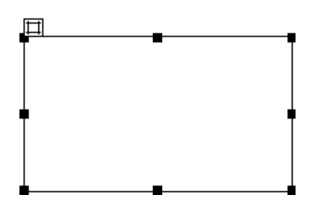
Ebenen positionieren

Ziehen Sie die erstellten Ebenen jetzt aus der Tabelle, um sie an die Elemente des Tracing-Bilds anzupassen und das Design zu duplizieren.

So positionieren Sie Ebenen auf der Seite:

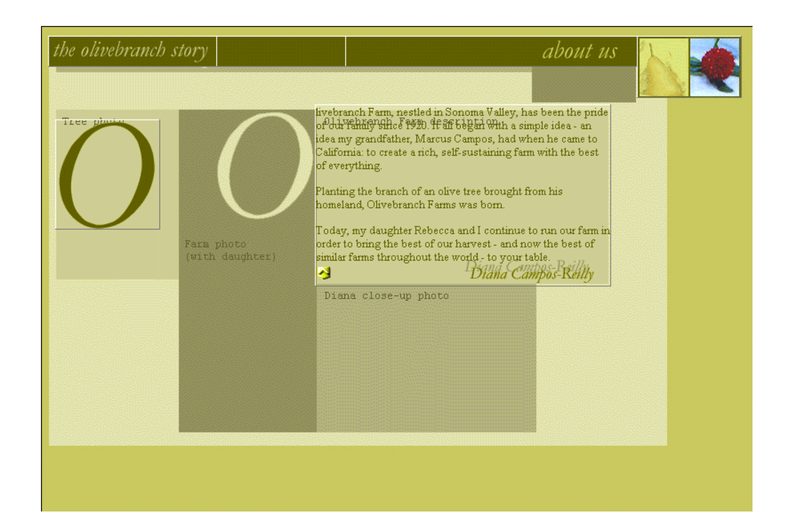
1 Wählen Sie die Ebene aus, die den Text über Olivebranch enthält, indem Sie auf ihren Rahmen klicken.

Eine ausgewählte Ebene sieht folgendermaßen aus:

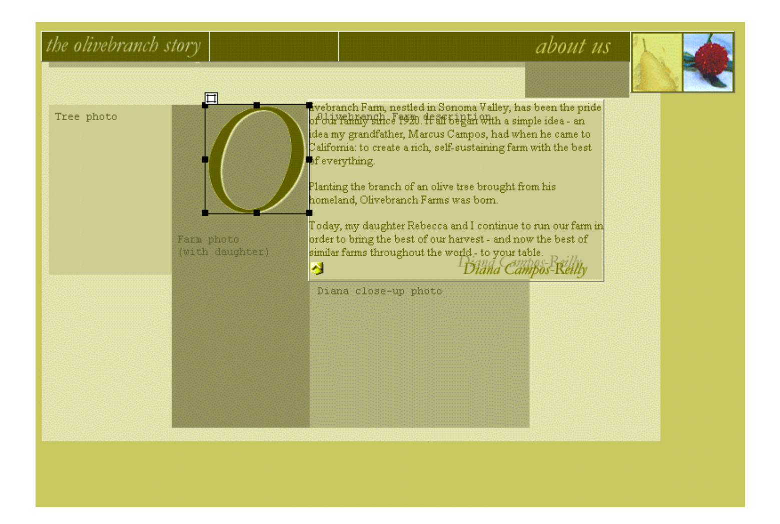


2 Klicken Sie auf den Ziehgriff der Ebene, und ziehen Sie sie über den generischen Text im Tracing-Bild (Sie können die Ebene auch mit den Pfeiltasten verschieben). Vergrößern oder verkleinern Sie die Ebene gegebenenfalls, damit sie der Größe des Textblocks im Tracing-Bild entspricht.

Da die beiden Textblöcke unterschiedlichen Text enthalten, sind die Wörter nicht korrekt über dem Tracing-Bild im Arbeitsbereich ausgerichtet. Das Tracing-Bild ist jedoch nur im Arbeitsbereich sichtbar, so daß der Text in der Dokumentebene in einem Browser normal angezeigt wird.



3 Gehen Sie genauso vor, um die Ebene mit dem Buchstaben O über das O im Tracing-Bild zu verschieben.



Neue Ebenen hinzufügen

Fügen Sie jetzt Ebenen hinzu, die den Teilen des Tracing-Bilds entsprechen, die noch nicht auf Ihrer Seite angezeigt werden.

So fügen Sie einer Seite neue Ebenen hinzu:

1 Klicken Sie auf einen leeren Bereich im Dokumentfenster.

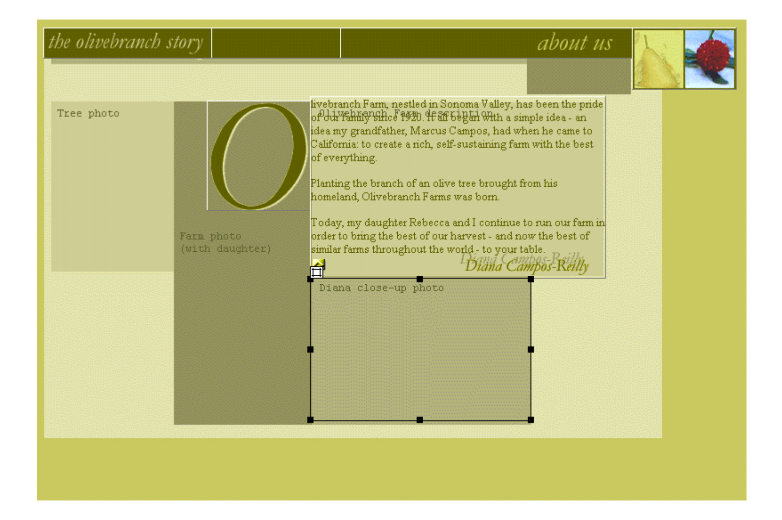
Achten Sie darauf, daß der Cursor sich nicht innerhalb einer bereits vorhandenen Ebene befindet, da sonst verschachtelte Ebenen entstehen, die Sie später nicht in eine Tabelle konvertieren können.

2 Wählen Sie **Einfügen** > **Ebene**, um der Seite eine neue Ebene hinzuzufügen.

3 Schieben Sie die Ebene über den quadratischen Bereich des Tracing-Bilds mit der Beschriftung "Diana close-up photo".

Da die Option **Überlappungen verhindern** in der Ebenenpalette aktiviert ist, können Sie Ebenen nicht übereinander positionieren. Eventuell müssen Sie die Größe der Ebene ändern, damit Sie sie an eine Position ziehen können, an der keine Überlappungen mit anderen Ebenen entstehen.

4 Wählen Sie die Ebene aus, und ändern Sie ihre Größe wie erforderlich, um sie an den Bereich im Tracing-Bild anzupassen.



5 Wiederholen Sie diese Schritte, und fügen Sie der Seite weitere Ebenen über den Bereichen "Farm photo (with daughter)" und "Tree photo" des Tracing-Bildes hinzu.

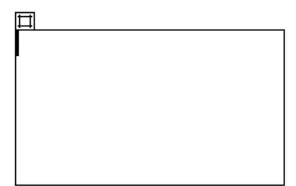
Bilder hinzufügen

Fügen Sie nun Grafiken in die einzelnen Ebenen ein, und richten Sie die Grafiken über dem Tracing-Bild aus.

So fügen Sie Grafiken in die Ebenen ein und richten sie über dem Tracing-Bild aus:

1 Klicken Sie einmal auf die Ebene "Diana close-up photo", um den Cursor in diese Ebene zu plazieren, ohne sie dabei auszuwählen.

Eine aktive Ebene, in die Sie den Cursor plaziert haben, sieht folgendermaßen aus:



2 Wählen Sie **Einfügen** > **Bild**, und wählen Sie dann im Ordner *Assets* die Datei *about_diana.jpg*, um der Ebene das Bild hinzuzufügen.

3 Wenn die Grafik in der Ebene angezeigt wird, wählen Sie die ganze Ebene aus, indem Sie auf ihren Rahmen klicken. Verwenden Sie dann die nach oben, unten, rechts oder links gerichteten Pfeiltasten, um die Grafik über dem Tracing-Bild auszurichten. (Passen Sie gegebenenfalls die Größe der Ebene noch einmal an, damit sie dem Bereich des Tracing-Bildes möglichst genau entspricht.)



Vorher



Nachher

4 Fügen Sie nun auf die gleiche Weise das Bild *about_daughter.jpg* aus dem Ordner *Assets* in die Ebene "Farm photo (with daughter)" ein und das Bild *about_tree.jpg* aus dem Ordner *Assets* in die Ebene "Tree photo".



5 Schließen Sie die Ebenenpalette.

Ebenen wieder in eine Tabelle konvertieren

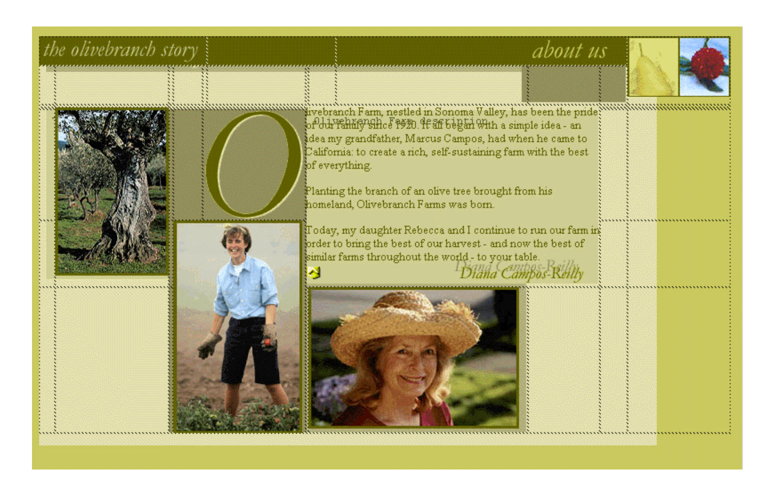
Sie haben nun das gewünschte Seitenlayout erstellt. Im nächsten Schritt konvertieren Sie die Ebenen in eine Tabelle, damit die Seite sowohl in 3.0- als auch in 4.0-Browsern korrekt angezeigt wird.

So konvertieren Sie alle Ebenen wieder in eine einzige Tabelle:

1 Wählen Sie **Ändern** > **Layout** > **Ebenen in Tabellen konvertieren.**

2 Klicken Sie auf **OK**, um die Standardoptionen im Dialogfeld **Ebenen in Tabelle konvertieren** zu akzeptieren.

Dreamweaver kann keine Tabelle erstellen, wenn sich die Ebenen überlappen. Daher haben Sie die Option **Überlappungen verhindern** aktiviert, um die Ebenenpositionierung zu beschränken, als Sie die Ebenen aus der ursprünglichen Tabelle erstellt haben.



Vorschau der Seite in einem Browser anzeigen

Zeigen Sie nun eine Vorschau der gerade bearbeiteten Seite *About Us* an.

So zeigen Sie eine Vorschau der Seite in einem Browser an:

1 Drücken Sie F12, damit Ihr Dokument in Ihrem Standard-Web-Browser angezeigt wird.

  Sie brauchen Ihr Dokument nicht zu speichern, bevor Sie eine Vorschau anzeigen. Bei der Vorschau des Dokuments können Sie alle Browser-Funktionen verwenden.



2 Vergleichen Sie Ihre Datei mit der fertigen Seite *About Us*, die Sie bereits in einem Browser geöffnet haben.

3 Wenn Sie die Vorschau Ihrer Datei abgeschlossen haben, schließen Sie beide Browser-Fenster.

4 Kehren Sie zu Dreamweaver zurück, und wählen Sie **Datei** > **Speichern**, um die Änderungen an der Seite *About Us* zu speichern.

5 Wählen Sie **Datei** > **Schließen**, um die Seite zu schließen.

Tabellen bearbeiten

In der Seite *Olivebranch Events* werden Konzerte, Vorführungen und Festivals aufgelistet, die Olivebranch unterstützt. Alle Olivebranch-Veranstaltungen werden in einer Tabelle aufgeführt, die Datum, Ort und eine Beschreibung der Veranstaltung enthält.

Die Lehrgangdatei der Seite *Events* enthält eine fertige Veranstaltungstabelle. In diesem Abschnitt bearbeiten Sie diese Tabelle, indem Sie Spalten verschieben und die Informationen in den Tabellenzellen sortieren.

So öffnen Sie die Seite *Events* des Lehrgangs:

1 Doppelklicken Sie im Site-Fenster auf die Datei *DW2_events_main.htm*.

Wenn das Site-Fenster nicht angezeigt wird, wählen Sie **Fenster** > **Sites**, um es zu öffnen oder zu aktivieren.

Die Tabelle auf der Seite sieht folgendermaßen aus:



when	what	where
11.18.98 5pm - 1am	Wine Growers' Table Wine Ball	Sonoma, California
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
11.05.98 11am - 1pm	Holiday Citrus Baskets Demonstration	All Stores
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	Sonoma, California
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California
11.22.98 11am - 4pm	Cheese Tasting	Pasadena, California
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

2 Stellen Sie das Site-Fenster in den Hintergrund, lassen Sie es jedoch geöffnet.

Tabellen formatieren

Verschieben Sie die Spalte *Where* von der rechten Seite der Tabelle auf die linke Seite, damit sie die erste Spalte der Tabelle ist.

So verschieben Sie die Spalten innerhalb einer Tabelle:

1. Klicken Sie oben in der Spalte in die Zelle *Where*, und ziehen Sie den Cursor dann zur letzten Zelle der Spalte. Dadurch wird die ganze Spalte ausgewählt.

   Sie können eine Spalte auch folgendermaßen auswählen: Zeigen Sie mit dem Cursor genau auf den oberen Rand der Spalte, ohne jedoch darauf zu klicken. Wenn ein Auswahlpfeil angezeigt wird, klicken Sie einmal, um die ganze Spalte auszuwählen. (Wenn Sie den Cursor auf den Rand der Tabelle plazieren, wird statt dessen die ganze Tabelle ausgewählt.)

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Ausschneiden**.

3. Klicken Sie in die Zelle *When*. (Wählen Sie die Zelle jedoch nicht aus.)

4. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Einfügen**.

   Die Spalte *Where* ist nun die erste Spalte der Tabelle.



where	when	what
Sonoma, California	11.18.98 5pm - 1am	Wine Growers' Table Wine Ball
Bend, Oregon	10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration
All Stores	11.05.98 11am - 1pm	Holiday Citrus Baskets Demonstration
Sonoma, California	09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings
Monterey, California	10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards
Pasadena, California	11.22.98 11am - 4pm	Cheese Tasting
Scottsdale, Arizona	10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble

Tabellen sortieren

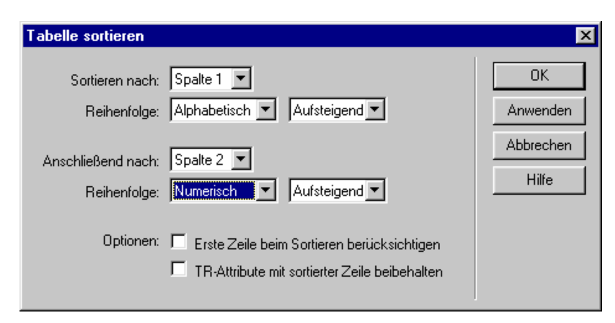
Als nächstes sortieren Sie die Zellen in alphabetischer Reihenfolge der Veranstaltungsorte.

So sortieren Sie Tabellenzellen:

1 Klicken Sie auf eine beliebige Stelle der Tabelle, und wählen Sie **Befehle** > **Tabelle sortieren**.

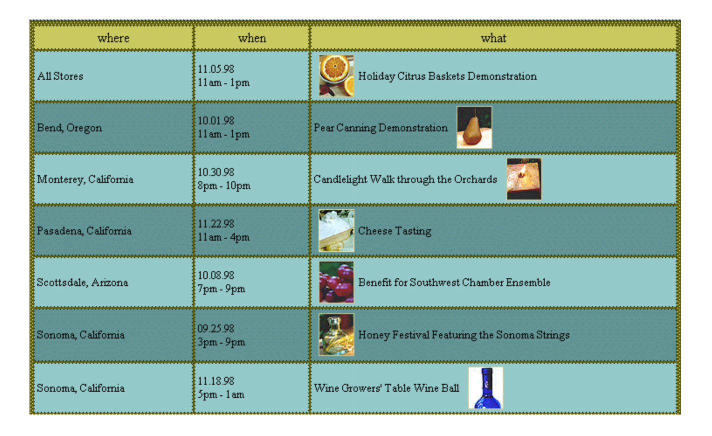
2 Geben Sie im Dialogfeld **Tabelle sortieren** die folgenden Optionen an:

- **Sortieren nach: Spalte 1**
- **Reihenfolge: Alphabetisch, aufsteigend**
- **Dann nach: Spalte 2**
- **Reihenfolge: Numerisch, aufsteigend**



Der erste Sortiervorgang (**Sortieren nach**) sortiert die Tabelle in alphabetischer Reihenfolge, wobei der Inhalt der ersten Spalte als Grundlage dient. Der zweite Sortiervorgang (**Dann nach**) sortiert die Tabelle numerisch nach dem Inhalt der zweiten Spalte.

3 Klicken Sie auf **OK**, um die Tabelle zu sortieren.



where	when	what
All Stores	11.05.98 11am - 1pm	Holiday Citrus Baskets Demonstration
Bend, Oregon	10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration
Monterey, California	10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards
Pasadena, California	11.22.98 11am - 4pm	Cheese Tasting
Scottsdale, Arizona	10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble
Sonoma, California	09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings
Sonoma, California	11.18.98 5pm - 1am	Wine Growers' Table Wine Ball

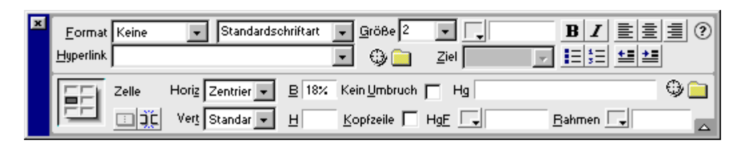
Als nächstes formatieren Sie die Tabelle, indem Sie den Inhalt der Zellen in der Spalte *When* zentrieren.

So zentrieren Sie den Inhalt der Tabellenzellen:

1 Klicken Sie in die erste Zelle unter der Tabellenüberschrift *When*, und ziehen Sie den Cursor nach ganz unten, um alle Zellen der Spalte *When* auszuwählen.

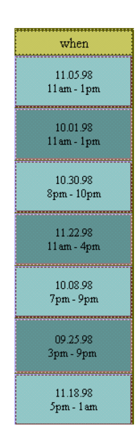
2 Wählen Sie **Ändern** > **Auswahleigenschaften**, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen.

3 Wenn im Eigenschaften-Inspector das Menü **Horiz** nicht angezeigt wird, klicken Sie unten rechts auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften anzuzeigen.



4 Wählen Sie im Menü **Horiz** die Option **Zentrieren**.

Daraufhin wird der Inhalt aller Zellen in der Spalte *When* zentriert.



Text mit benutzerdefinierten Stilen formatieren

Ein Stil besteht aus mehreren Formatierungsattributen und steuert das Erscheinungsbild eines Textbereichs oder Textblocks. Ein Stylesheet enthält alle Stile für ein Dokument.

Im nächsten Schritt erstellen Sie einen benutzerdefinierten Stil, mit dem die Tabellenüberschriften auf der Seite *Events* formatiert werden.

So erstellen Sie einen benutzerdefinierten Stil:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Stile**, um die Stilpalette zu öffnen.

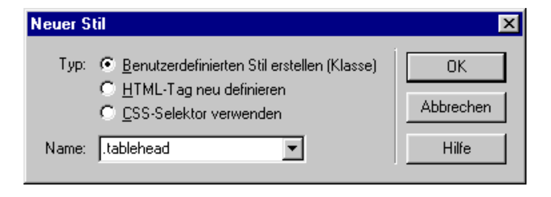
2 Klicken Sie auf **Stylesheet**, um das Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten** zu öffnen.



3 Klicken Sie im Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten** auf **Neu**.

4 Stellen Sie sicher, daß **Typ** auf **Benutzerdefinierten Stil erstellen (Klasse)** eingestellt ist.

5 Geben Sie den Namen *.tabellenüberschrift* für den neuen Stil ein, und klicken Sie auf **OK**.



6 Wählen Sie auf der linken Seite des Dialogfelds **Stildefinition** die Kategorie **Typ**, und geben Sie dann die folgenden Formatierungseinstellungen für den neuen Stil an:

- **Schriftart**: Arial, Helvetica, sans-serif
- **Größe**: 18 Punkte
- **Stil**: Standard

7 Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld **Stildefinition** zu schließen.

8 Das Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten** enthält nun den Stil *.tabellenüberschrift*. Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld zu schließen.



Jetzt verwenden Sie die Stilpalette, um den Stil *.tabellenüberschrift* auf die Tabellenüberschriften der Seite *Events* anzuwenden.

So wenden Sie einen benutzerdefinierten Stil an:

1 Wählen Sie im Dokumentfenster alle drei Überschriftenzellen der Tabelle aus. Drücken Sie dazu die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), und klicken Sie einmal in jede Zelle.

2 Klicken Sie in der Stilpalette auf *.tabellenüberschrift*.



Die Zellen werden im Dokument nun mit dem neuen Stil dargestellt.



3 Schließen Sie die Stilpalette.

4 Wählen Sie **Datei** > **Speichern**, um die Änderungen zu speichern, die Sie an der Seite *Events* vorgenommen haben.

5 Wählen Sie **Datei** > **Schließen**, um die Seite zu schließen.

Vorlagen anwenden

Mit Vorlagen können Sie Dokumente für Ihre Site erstellen, die auf einer gemeinsamen Struktur basieren und ein ähnliches Erscheinungsbild haben. Vorlagen bieten sich an, wenn Sie sicherstellen möchten, daß alle Seiten in einer Site bestimmte gemeinsame Merkmale haben.

Nachdem Sie eine Vorlage auf mehrere Seiten angewandt haben, können Sie diese Seiten schnell und einfach ändern, indem Sie die Vorlage bearbeiten und dann neu auf die Seiten anwenden. Dabei bleiben seitenspezifische Elemente (wie beispielsweise die Beschreibung des zu verkaufenden Produkts) unverändert, die gemeinsamen Vorlagenelemente (wie Navigationsleisten) werden jedoch auf allen Seiten aktualisiert, die auf der Vorlage basieren.

Die Seite *Olivebranch Catalog* ist mit mehreren Produktseiten verknüpft, auf denen die verschiedenen Olivebranch-Produkte genauer beschrieben werden. Da die Produktseiten alle das gleiche Format und das gleiche Layout haben sollen, wurden sie auf Grundlage einer einzigen Vorlage erstellt.

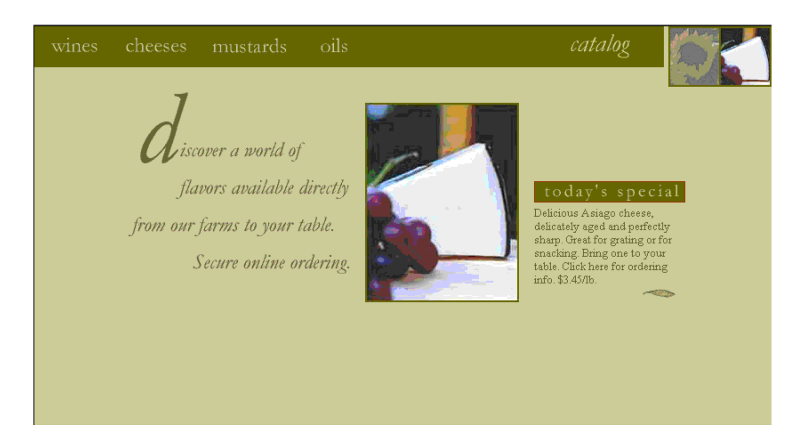
In diesem Abschnitt bearbeiten Sie eine bereits vorhandene Vorlage und ändern auf diese Weise die Produktseiten, die auf der Vorlage basieren. Anschließend wenden Sie eine andere Vorlage auf die Produktseiten an, um sie neu zu formatieren, ohne jedoch ihren spezifischen Inhalt zu ändern.

Produktseiten anzeigen

Zeigen Sie zunächst die fertigen Katalogseiten in einem Browser an.

So öffnen Sie die fertige Seite *Olivebranch Catalog*:

1. Wählen Sie **Datei** > **Öffnen**, und wählen Sie dann die Datei *cat_main_index.htm*.
2. Wählen Sie **Datei** > **Vorschau in Browser**, um die Seite in einem Browser-Fenster zu öffnen.



3. Klicken Sie auf die Hyperlinks für Wein-, Käse-, Senf- und Ölsorten, um Muster-Produktseiten aufzurufen.

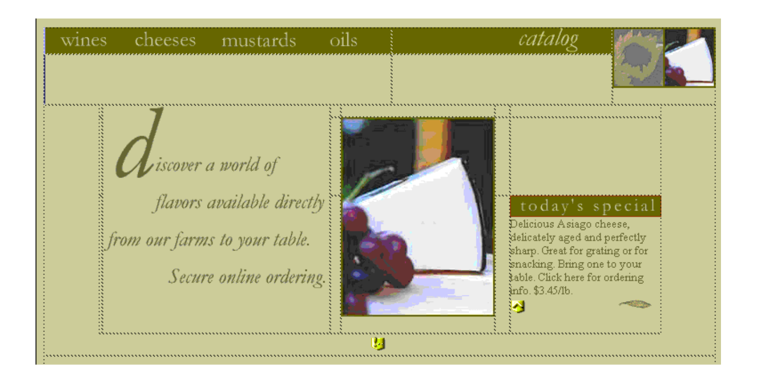
   Beachten Sie, daß sich oben in allen Produktseiten die gleiche Navigationsleiste befindet. Diese Navigationsleiste enthält Hyperlinks zu einzelnen Produktseiten, zur Hauptseite *Catalog* und zurück zur Olivebranch-Homepage (in der Grafik ganz rechts).
4. Schließen Sie den Browser, wenn Sie sich eine Vorschau der Hauptseite *Catalog* und der verknüpften Produktseiten angesehen haben.
5. Kehren Sie zu Dreamweaver zurück, und wählen Sie **Datei** > **Schließen**, um die fertige Seite *Catalog* zu schließen.

Öffnen Sie jetzt die halbfertigen Katalogseiten in einem Browser.

So öffnen Sie die Lehrgang-Version der Seite *Catalog*:

1 Bringen Sie das Site-Fenster in den Vordergrund, indem Sie **Fenster** > **Sites** wählen.

2 Doppelklicken Sie in der Liste auf die Datei *DW2_cat_main_index.htm*, um sie im Dokumentfenster zu öffnen.



3 Drücken Sie F12, um eine Vorschau der Seite *Catalog* des Lehrgangs in einem Browser anzuzeigen.

4 Klicken Sie auf die Hyperlinks für die Wein-, Käse-, Senf- und Ölsorten, um die Produktseiten anzuzeigen, die Sie bearbeiten werden.

Wie bei der fertigen Site basieren auch diese Produktseiten auf derselben Vorlage und haben daher ein ähnliches Erscheinungsbild. Bei diesen Seiten fehlt jedoch sowohl der Hyperlink zur Hauptseite *Catalog* als auch die Grafik oben rechts, die den Hyperlink zur Olivebranch-Homepage darstellt.

5 Schließen Sie das Browser-Fenster, nachdem Sie die Hyperlinks zu den Produktseiten ausprobiert haben.

6 Kehren Sie zu Dreamweaver zurück, und wählen Sie **Datei** > **Schließen**, um die Hauptseite *Catalog* zu schließen.

Vorlagen bearbeiten

Als nächstes bearbeiten Sie die Vorlage für die Produktseiten, um die Navigationsleiste zu vervollständigen. Anschließend wenden Sie die Vorlage neu auf die Produktseiten an. Dadurch wird die Navigationsleiste in allen Seiten, die auf der Vorlage basieren, aktualisiert.

So öffnen Sie die Vorlagendatei in einem Dokumentfenster:

- Aktivieren Sie das Site-Fenster, gehen Sie im Ordner *Olivebranch_site* zum Unterordner *Templates*, und doppelklicken Sie auf die Datei *DW2_cat_product.dwt*.

  Jede Vorlage enthält sowohl gesperrte als auch editierbare Bereiche. Die gesperrten Bereiche können nur innerhalb der Vorlage selbst bearbeitet werden; in Seiten, die auf der Vorlage basieren, werden diese Bereiche in einer Markierungsfarbe angezeigt. Die editierbaren Bereiche sind Platzhalter für den spezifischen Inhalt der Seiten, auf die die Vorlage angewandt wird. In der Vorlage sind die editierbaren Bereiche markiert.



In dieser Vorlage befindet sich die Navigationsleiste in einem gesperrten Bereich. Die für Produktabbildungen und Text vorgesehenen Bereiche sind dagegen in jeder Produktseite editierbar.

Bearbeiten Sie nun die Vorlagendatei. Fügen Sie zunächst der Kataloggrafik einen Hyperlink hinzu.

So erstellen Sie einen Hyperlink von der Kataloggrafik zur Hauptseite *Catalog*:

1 Klicken Sie einmal auf die Kataloggrafik.

2 Wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen.

3 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf das Ordnersymbol neben dem Feld **Hyperlink**, und wählen Sie im Ordner *Olivebranch_site* die Datei *DW2_cat_main_index.htm*.

4 Lassen Sie den Eigenschaften-Inspector geöffnet.

Fügen Sie nun oben rechts in der Seite eine Grafik ein, und verknüpfen Sie sie mit der Olivebranch-Homepage.

So fügen Sie eine Grafik ein und verknüpfen sie mit der Olivebranch-Homepage:

1 Klicken Sie in die leere Zelle rechts neben dem Katalogbild.

2 Wählen Sie **Einfügen** > **Bild**, und wählen Sie dann im Ordner *Assets* die Datei *cat_nav_photos.jpg*.

   Die Grafik wird in der Zelle angezeigt.



3 Stellen Sie sicher, daß die gerade eingefügte Grafik noch ausgewählt ist. (Falls sie nicht mehr ausgewählt ist, klicken Sie einmal darauf, um sie wieder auszuwählen.)

4 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf das Ordnersymbol neben dem Feld **Hyperlink**, und wählen Sie im Ordner *Olivebranch_site* die Datei *DW2_index.htm*.

5 Schließen Sie den Eigenschaften-Inspector.

Sie haben die Vorlage nun bearbeitet. Als nächstes müssen Sie sie neu auf die Produktseiten anwenden.

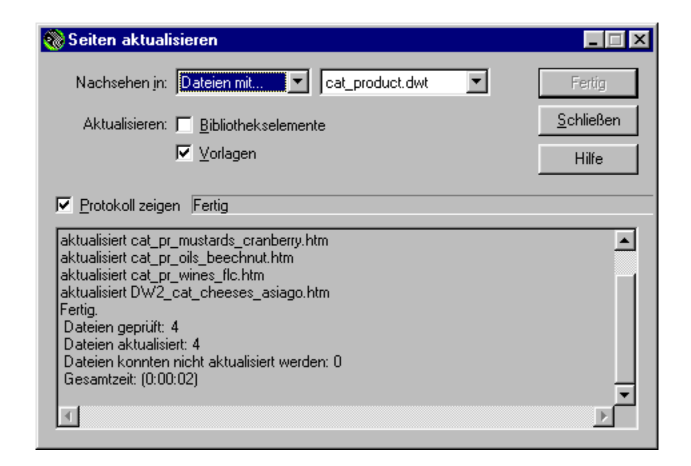
So wenden Sie die Vorlage neu auf die Produktseiten im Katalog an:

1 Wählen Sie **Datei** > **Speichern**, um Ihre Änderungen zu speichern.

2 Sie werden gefragt, ob Sie alle Dokumente in Ihrer lokalen Site, die auf dieser Vorlage basieren, aktualisieren möchten. Klicken Sie auf **Ja**.



Das Dialogfeld **Seiten aktualisieren** wird angezeigt. Dieses Dialogfeld zeigt den Status der Seiten in der Site, während die Vorlage neu angewandt wird.



3 Wenn alle Dateien der Site aktualisiert wurden, schließen Sie das Dialogfeld **Seiten aktualisieren**.

Da die Hauptseite *Catalog* Hyperlinks zu allen Produktseiten der Site enthält, können Sie damit schnell und einfach eine Vorschau aller Produktseiten anzeigen, auf die Sie die Vorlage neu angewandt haben. Öffnen Sie dazu die Hauptseite *Catalog* in einem Browser, und klicken Sie auf die Hyperlinks zu den Produktseiten.

So zeigen Sie die aktualisierten Produktseiten an:

1 Doppelklicken Sie im Site-Fenster auf die Datei *DW2_cat_main_index.htm*, um sie im Dokumentfenster neu zu öffnen.

2 Drücken Sie F12, um eine Vorschau dieser Seite in Ihrem Primär-Browser anzuzeigen, oder wählen Sie **Datei** > **Vorschau in Browser**, um einen anderen Browser auszuwählen.

3 Klicken Sie auf die Hyperlinks für die Wein-, Käse-, Senf- und Ölsorten, um diese Produktseiten aufzurufen.

4 Klicken Sie in den einzelnen Produktseiten auf die Hyperlinks zur Seite *Catalog* und zur Olivebranch-Homepage, die Sie der Navigationsleiste hinzugefügt haben. Dadurch können Sie überprüfen, wie die Änderungen an der Vorlage auf die Seiten angewandt wurden.

5 Schließen Sie den Browser, wenn Sie die Hyperlinks in der Navigationsleiste der Produktseiten getestet haben.

6 Kehren Sie zu Dreamweaver zurück, und wählen Sie **Datei** > **Schließen**.

Andere Vorlagen auf eine Seite anwenden

Sie können eine neue Vorlage auf eine Seite anwenden, selbst wenn die Seite bereits auf einer anderen Vorlage basiert. Der Seiteninhalt des Dokuments bleibt unverändert, vorausgesetzt, die editierbaren Bereiche in der neuen und der alten Vorlage haben die gleichen Namen.

Diese Funktion bietet sich an, wenn Sie das Erscheinungsbild mehrerer Seiten ändern möchten, der spezifische Inhalt der Seiten dabei jedoch unverändert beibehalten werden soll. Angenommen, Sie möchten eine Sommer- und eine Winterausgabe eines Katalogs erstellen. In diesem Fall können Sie ein völlig neues Design entwerfen, ohne den Seiteninhalt zu ändern, indem Sie eine neue Vorlage verwenden, in der Sie beispielsweise Hintergrundfarbe und Hintergrundbild der Seite ändern oder die editierbaren Bereiche neu positionieren.

Im folgenden Abschnitt wenden Sie eine Winter-Vorlage auf eine Produktseite an. Die Produktseite wird aktualisiert und hat nun das Erscheinungsbild für die neue Jahreszeit.

So wenden Sie eine neue Vorlage auf eine vorhandene Seite an:

1 Doppelklicken Sie im Site-Fenster auf die Datei *DW2_cat_wines.flc.htm*, um die Produktseite für Weinsorten im Dokumentfenster zu öffnen.



Die gesperrten Bereiche der Seite sind in einer anderen Farbe markiert. Diese Bereiche können nur in der Vorlage bearbeitet werden, die für die Seite verwendet wurde.

(Wenn keine farblichen Unterschiede zwischen den einzelnen Seitenbereichen bestehen, wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, wählen Sie dann unter **Kategorie** die Option **Markierung**, und aktivieren Sie neben **Gesperrte Bereiche** die Option **Zeigen**. Wird nach wie vor keine Markierungsfarbe angezeigt, wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**.)

2 Wählen Sie **Fenster** > **Vorlagen**, um die Vorlagenpalette zu öffnen.

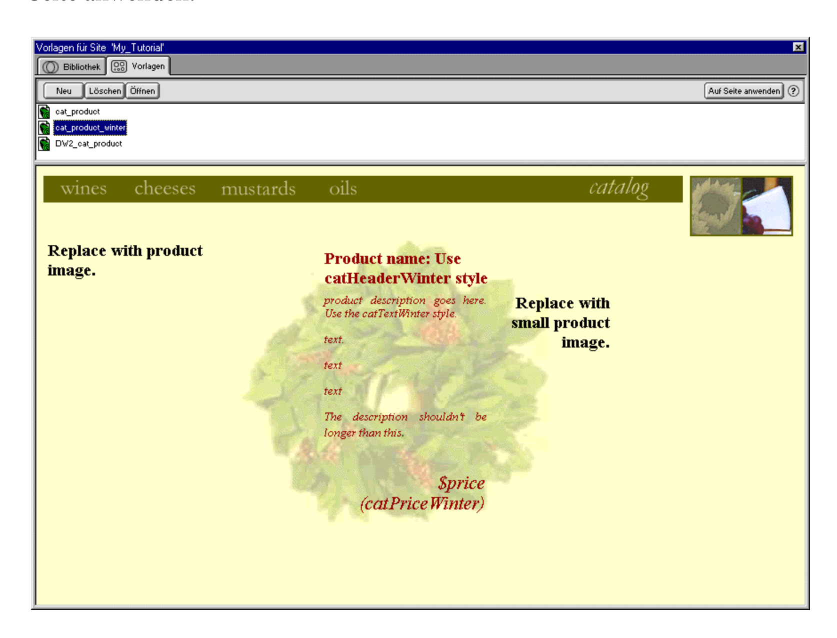
Die Vorlagenpalette enthält eine Liste aller Vorlagendateien (*dwt*) in der lokalen Site, die sich im Unterordner *Templates* des Ordners *Olivebranch_site* befinden.

3 Klicken Sie in der Vorlagenpalette auf die Vorlagendatei *cat_product_winter.dwt*, um sie in der Liste zu markieren.



4 Passen Sie die Größe der Vorlagenpalette an, um eine Vorschau der Winter-Vorlage in der Palette anzuzeigen.

Die Winter-Vorlage hat zwar ein anderes Design als die Vorlage, die momentan auf die Produktseiten angewandt ist; da aber beide Vorlagen die gleichen editierbaren Bereiche enthalten, können Sie sie problemlos auf die Seite anwenden.



5 Klicken Sie auf **Auf Seite anwenden**, um die Winter-Vorlage auf die Produktseite für Weinsorten anzuwenden.

6 Schließen Sie die Vorlagenpalette.

7 Drücken Sie F12, um eine Vorschau der neuen Produktseite für Weinsorten in einem Browser-Fenster anzuzeigen.



8 Nachdem Sie eine Vorschau der Seite angezeigt haben, schließen Sie das Browser-Fenster, und kehren Sie zu Dreamweaver zurück.

9 Sie können nun **Datei** > **Speichern** wählen, wenn Sie Änderungen an der Seite speichern möchten. Die Hyperlinks in der Site funktionieren unabhängig davon, welche Vorlage auf die Seite angewandt wurde.

10 Wählen Sie **Datei** > **Schließen**, um die Seite zu schließen.

Verhaltensweisen an Seitenelemente anfügen

Eine Verhaltensweise ist eine Kombination aus einem Ereignis und einer Aktion. Ereignisse sind bestimmte Situationen, die Aktionen auslösen. Beispielsweise kann das onClick-Ereignis auftreten, wenn der Anwender auf eine Schaltfläche klickt; das onMouseOver-Ereignis tritt auf, wenn der Anwender den Cursor über ein Objekt bewegt. Aktionen bestehen aus vorhandenem JavaScript-Code, der bestimmte Aufgaben ausführt, wie beispielsweise ein Browser-Fenster öffnen, Audio wiedergeben oder einen Shockwave-Film stoppen.

Wenn Sie eine Verhaltensweise an ein Seitenelement anfügen, geben Sie das Ereignis und die dadurch ausgelöste Aktion an. Dreamweaver enthält mehrere vordefinierte Aktionen, die Sie an Seitenelemente anfügen können.

In diesem Abschnitt wenden Sie die Aktion **Bild austauschen** auf die Grafiken *about*, *events* und *catalog* an. Dies bewirkt, daß die Grafiken aufleuchten, wenn der Anwender den Cursor darüber bewegt (das heißt, wenn das onMouseOver-Ereignis auftritt). Das Bild *about* wird zum Beispiel normalerweise so auf der Seite angezeigt:



Nachdem Sie eine Verhaltensweise definiert haben, in der Sie dem onMouseOver-Ereignis die Aktion **Bild austauschen** zuweisen, sieht das Bild *about* folgendermaßen aus, wenn der Anwender den Cursor darüber bewegt (eine hervorgehobene Version des Originalbildes):



Öffnen Sie zunächst noch einmal die Homepage-Datei, die Sie bereits zu einem früheren Zeitpunkt in diesem Lehrgang bearbeitet haben. Fügen Sie dann bestimmten Grafikelementen auf der Seite Verhaltensweisen hinzu.

So öffnen Sie die Seite erneut in Dreamweaver:

1. Bringen Sie das Site-Fenster in den Vordergrund, indem Sie **Fenster** > **Sites** wählen.
2. Doppelklicken Sie auf die Homepage-Datei *DW2_index.htm*, um sie im Dokumentfenster neu zu öffnen.

So fügen Sie einem Grafikelement der Seite eine Verhaltensweise hinzu:

1 Klicken Sie im Dokumentfenster auf das Bild *about,* um es auszuwählen.

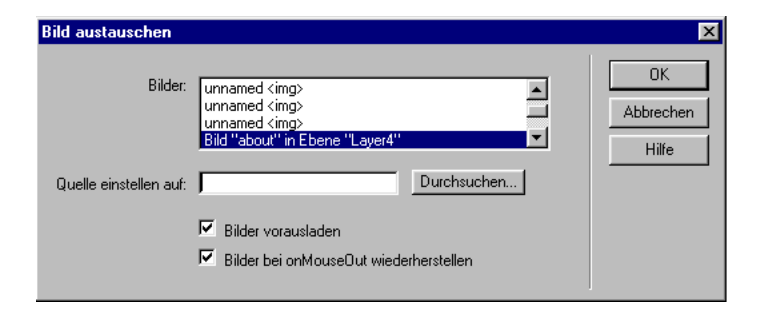
2 Wählen Sie **Fenster** > **Verhaltensweisen**, um den Verhaltensweisen-Inspector zu öffnen. Hier werden alle Verhaltensweisen aufgelistet, die für das ausgewählte Element definiert wurden (in diesem Fall sollten noch keine Verhaltensweisen vorhanden sein).

3 Fügen Sie der Liste eine neue Aktion hinzu, indem Sie auf die Schaltfläche mit dem Pluszeichen (+) klicken und aus dem Popup-Menü die Option **Bild austauschen** wählen.

   Daraufhin wird das Dialogfeld **Bild austauschen** angezeigt. Im Dialogfeld werden alle Bilder aufgelistet, die sich auf der Seite befinden.

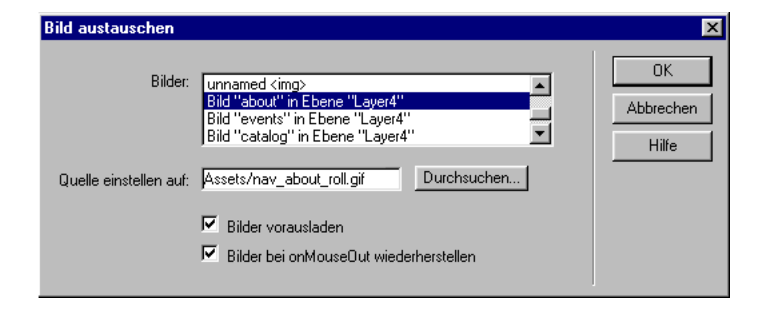
4 Wählen Sie im Dialogfeld **Bild austauschen** in der Liste **Bilder** das Bild *about*.

   Hierbei handelt es sich um das Originalbild, das durch ein hervorgehobenes Bild ersetzt wird, wenn der Anwender den Cursor darüber bewegt.



5 Klicken Sie neben dem Feld **Quelle einstellen auf** auf die Schaltfläche **Durchsuchen**, und gehen Sie im Ordner *Assets* zur Bilddatei *nav_about_roll.gif*.

   Dieses Bild ersetzt das Originalbild, wenn das onMouseOver-Ereignis auftritt.



6 Akzeptieren Sie die Standardoptionen unter dem Feld **Quelle einstellen auf.**

Die Option **Bilder vorausladen** lädt das Austauschbild in den Cache-Speicher des Browsers, wenn die Seite geladen wird. Dadurch wird sichergestellt, daß keine merkbare Pause entsteht, bevor das Austauschbild angezeigt wird, wenn der Anwender den Cursor zum ersten Mal über das Bild *about* bewegt.

Die Option **Bilder bei onMouseOut wiederherstellen** bewirkt, daß dem onMouseOut-Ereignis für dieses Bild automatisch die Aktion **Austauschbild wiederherstellen** zugewiesen wird. Dadurch wird wieder das Originalbild angezeigt, sobald der Anwender den Cursor von der Schaltfläche weg schiebt.

7 Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld **Bild austauschen** zu schließen und die vorgenommenen Änderungen anzuwenden.

Im Verhaltenweisen-Inspector werden nun die Ereignisse und Aktionen angezeigt, die Sie für das Bild definiert haben. Das onMouseOver-Ereignis wird zusammen mit der Aktion **Bild austauschen** angezeigt; darüber erscheint das onMouseOut-Ereignis zusammen mit der Aktion **Austauschbild wiederherstellen**. Diese Aktion wurde automatisch definiert, als Sie bei der Definition der Aktion **Bild austauschen** die Standardoptionen akzeptiert haben.



8 Wiederholen Sie diese Schritte, um den Bildern *events* und *catalog* die Aktion **Bild austauschen** und das onMouseOver-Ereignis zuzuweisen:

- Ersetzen Sie das Bild *events* durch das Austauschbild *nav_events_roll.gif.*
- Ersetzen Sie das Bild *catalog* durch das Austauschbild *nav_catalog_roll.gif.*

9 Schließen Sie den Verhaltensweisen-Inspector.

Sehen Sie sich nun diese Verhaltensweisen an, indem Sie eine Vorschau der Seite in einem Browser anzeigen.

So zeigen Sie eine Vorschau der Seite in einem Browser an:

1 Drücken Sie F12, um eine Vorschau der Homepage in einem Browser anzuzeigen.

2 Bewegen Sie den Cursor über die Bilder *about*, *events* und *catalog,* um die Änderung zu sehen.

   Schließen Sie den Browser, wenn Sie die Vorschau der Seite abgeschlossen haben.

3 Kehren Sie zu Dreamweaver zurück, und wählen Sie **Datei** > **Speichern**, um Ihre Änderungen zu speichern.

Flash-Filme hinzufügen

Die fertige Olivebranch-Homepage enthält einen Bereich über wöchentliche Sonderangebote, in dem verschiedene Produkte rechts in der Seite langsam ein- und ausgeblendet werden.

Der Bereich mit den Sonderangeboten besteht aus zwei Ebenen: Die erste Ebene enthält das statische Bild *this week's specials*, die zweite Ebene (die die erste überlappt) zeigt einen Flash-Film, in dem die Produkte ein- und ausgeblendet werden. Ihre Version der Homepage enthält bisher nur die Ebene mit dem statischen Bild. Im nächsten Schritt fügen Sie den Flash-Film in eine Ebene über der Bild-Ebene ein, um die Sonderangebote genau wie auf der fertigen Homepage darzustellen.

Die Ebene mit dem Flash-Film befindet sich direkt über der Ebene mit dem Bild *this week's special*. Sie müssen daher die Option **Ebenenüberlappungen verhindern** deaktivieren.

So legen Sie fest, daß Ebenen sich überlappen dürfen:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Ebenen**, um die Ebenenpalette erneut zu öffnen.

2 Deaktivieren Sie die Option **Ebenenüberlappungen verhindern**.

Als nächstes erstellen Sie die neue Ebene, die den Flash-Film enthalten soll.

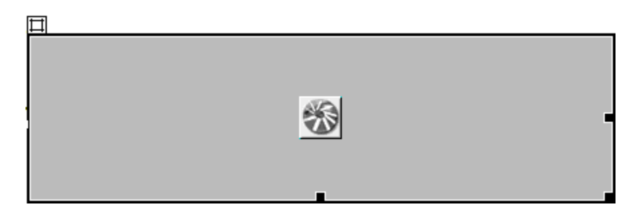
So fügen Sie eine neue Ebene mit einem Flash-Film hinzu:

1 Wählen Sie **Einfügen** > **Ebene**.

2 Plazieren Sie den Cursor in der neuen Ebene, indem Sie einmal darauf klicken.

3 Wählen Sie **Einfügen** > **Flash-Film**, und wählen Sie dann im Ordner *Assets* die Datei *home_ticker.swf*.

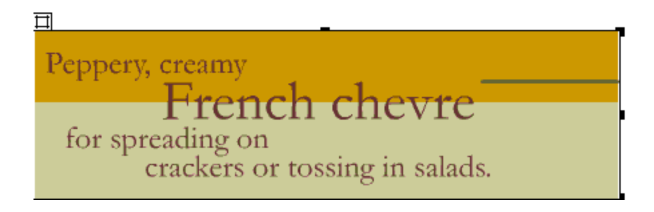
   Die Ebene wird so vergrößert, daß sie der Größe des Flash-Films entspricht. Der Flash-Film wird durch ein graues Rechteck dargestellt.



Nun geben Sie den Flash-Film im Dokumentfenster wieder und richten ihn über der Ebene *this week's specials* aus.

So geben Sie den Flash-Film im Dokumentfenster wieder:

► Wählen Sie **Ansicht** > **Plug-Ins** > **Alle wiedergeben**.



So richten Sie die Ebene mit dem Flash-Film über der Ebene *this week's specials* aus:

1 Wählen Sie die ganze Ebene aus, indem Sie auf ihren Rahmen klicken. Ziehen Sie dann an den Griffen, bis die Ebene korrekt über der Ebene *this week's specials* ausgerichtet ist.

   Der Flash-Film enthält verschiedene Farbbereiche und eine horizontale Linie, die genau mit dem statischen Bild *this week's special* übereinstimmen. Diese Elemente helfen Ihnen dabei, die Flash-Film-Ebene über der Bild-Ebene zu plazieren.

   Hinweis: Der Flash-Film kann je nach Bildschirmauflösung unterschiedlich aussehen. Wenn die Flash-Film-Ebene nicht korrekt über der Ebene *this week's specials* ausgerichtet werden kann, wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen. Setzen Sie dann die Abmessungen des Flash-Films auf **B** 329, **H** 94 zurück.

   Die beiden übereinander angeordneten Ebenen sollten folgendermaßen aussehen:



2 Wählen Sie **Datei** > **Speichern**, um die vorgenommenen Änderungen zu speichern.

Sites überprüfen

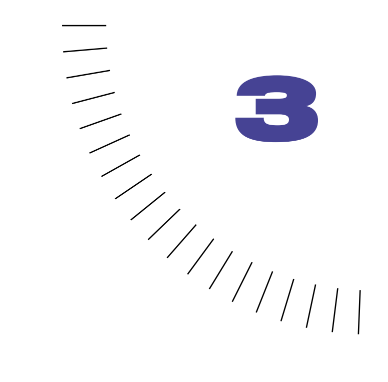
Sie haben jetzt alle erforderlichen Änderungen an den halbfertigen Dateien vorgenommen. Nun sollten Sie sich die ganze Site in einem Browser ansehen.

So zeigen Sie eine Vorschau der Site in einem Browser an:

1 Stellen Sie sicher, daß die Homepage noch geöffnet ist, und drücken Sie F12, um die Seite in einem Browser zu öffnen.

2 Sehen Sie sich zunächst den Flash-Film an, und klicken Sie dann auf die Bilder *about*, *events* und *catalog*, um die anderen Seiten anzuzeigen, die Sie für die Site bearbeitet haben.

3 Wenn Sie Ihre Site überprüft haben, schließen Sie das Browser-Fenster. Kehren Sie dann zu Dreamweaver zurück, und wählen Sie **Datei** > **Schließen**, um die Homepage zu schließen.



KAPITEL 3
Erste Schritte

Erste Schritte – Überblick

Um Ihre Arbeit mit Dreamweaver zu beginnen, öffnen oder erstellen Sie einfach ein HTML-Dokument. Damit Sie möglichst effizient mit dem Programm arbeiten können, ist es jedoch hilfreich, die grundlegenden Konzepte des Dreamweaver-Arbeitsbereichs zu verstehen und Optionen wählen zu können, die für Ihren Arbeitsstil am besten geeignet sind.

Der Dreamweaver-Arbeitsbereich

Der Dreamweaver-Arbeitsbereich ist flexibel und für unterschiedliche Arbeitsweisen und verschiedene Produktkenntnisse gleichermaßen geeignet. Die folgenden Komponenten des Dreamweaver-Arbeitsbereichs werden Sie am häufigsten verwenden:

- Im Dokumentfenster wird das aktuelle Dokument ungefähr so angezeigt, wie es in einem Web-Browser erscheint.
- Der Launcher enthält Schaltflächen, mit denen die am häufigsten verwendeten Inspectoren und Paletten geöffnet und geschlossen werden können. Die Schaltflächen im Launcher sind auch im Mini-Launcher unten im Dokumentfenster enthalten, so daß Sie auch dann schnell und einfach darauf zugreifen können, wenn der Launcher geschlossen ist.
- Die Objektpalette enthält Schaltflächen, mit denen Sie verschiedene Objekttypen erstellen können, wie beispielsweise Bilder, Tabellen, Ebenen usw.
- Im Eigenschaften-Inspector werden die Eigenschaften des ausgewählten Objekts angezeigt.

- Über Kontextmenüs können Sie schnell nützliche Befehle aufrufen, die sich auf die aktuelle Auswahl oder den aktuellen Bereich beziehen.
- Mit den andockbaren, schwebenden Paletten können Sie schwebende Fenster, Inspectoren und Paletten in einem oder mehreren Fenstern im Registerformat zusammenfassen.

Das Dokumentfenster

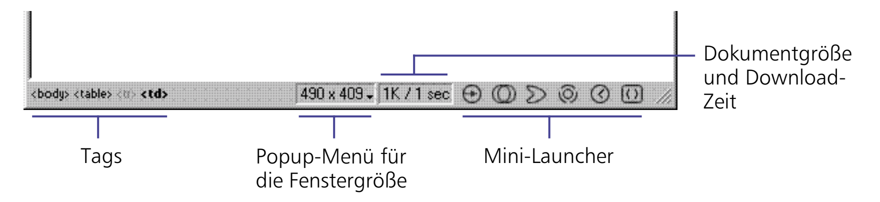
Im Dokumentfenster wird das aktuelle Dokument ungefähr so angezeigt, wie es in einem Web-Browser erscheint. Die Titelleiste des Dokumentfensters zeigt den Seitentitel sowie in Klammern den Dateinamen. Wenn die Datei ungesicherte Änderungen enthält, wird weiterhin ein Sternchen in den Klammern angezeigt.

Unten links im Dokumentfenster befindet sich der Tag-Selektor. Hier werden die Tags angezeigt, die den ausgewählten Text oder das ausgewählte Objekt steuern. Sie können auf diese Tags klicken, um ein spezifisches HTML-Tag und den zugehörigen Inhalt auszuwählen. Wenn Sie auf <body> klicken, wird der gesamte Hauptteil des Dokuments angezeigt.

Das Feld links neben dem Mini-Launcher zeigt die geschätzte Dokumentgröße und Download-Zeit der Seite einschließlich aller verknüpften Elemente, wie Bilder und Shockwave-Filme. Siehe "Download-Zeit und Größe überprüfen" auf Seite 153.

Die Schaltflächen unten rechts im Dokumentfenster bilden den Mini-Launcher. Hierbei handelt es sich um eine kleinere Version des Launchers. Mit den Schaltflächen im Mini-Launcher öffnen Sie Site-Fenster, Bibliothekspalette, Stilpalette, Verhaltensweisen-Inspector, Zeitleisten-Inspector und HTML-Inspector.

Mit dem Popup-Menü für die Fenstergröße können Sie das Dokumentfenster auf voreingestellte oder benutzerdefinierte Größen einstellen. Siehe "Das Dokumentfenster vergrößern oder verkleinern" auf Seite 78.



Der Eigenschaften-Inspector

Im Eigenschaften-Inspector werden die Eigenschaften des ausgewählten Objekts angezeigt.



Änderungen, die Sie an einer Eigenschaft vornehmen, werden sofort im Dokumentfenster wiedergegeben.

Die angezeigten Eigenschaften richten sich danach, welches Objekt ausgewählt ist. Sie können Informationen zu bestimmten Optionen aufrufen, indem Sie ein Objekt auswählen und dann oben rechts im Eigenschaften-Inspector auf das Fragezeichen klicken.

Der Eigenschaften-Inspector zeigt zunächst nur die am häufigsten verwendeten Eigenschaften an. Wenn Sie unten rechts auf den Erweiterungspfeil klicken, werden alle Eigenschaften angezeigt.

Der Launcher

Mit den Schaltflächen im Launcher können Sie verschiedene Paletten, Fenster und Inspectoren öffnen und schließen.



Siehe "Optionen für das Site-Fenster" auf Seite 130, "Die Bibliothekspalette" auf Seite 258, "Die Stilpalette" auf Seite 183, "Der Verhaltensweisen-Inspector" auf Seite 264, "Using the Der Zeitleisten-Inspector" auf Seite 292 oder "Der HTML-Inspector" auf Seite 156.

Die Objektpalette

Mit den Schaltflächen der Objektpalette können Sie Objekte einfügen, wie beispielsweise Tabellen, Ebenen und Bilder. Sie erstellen ein Objekt, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche klicken oder das Objekt in das Dokumentfenster ziehen.

Die Objektpalette in Dreamweaver enthält vier verschiedene Tafeln: **Allgemein**, **Formulare**, **Head** und **Unsichtbare Elemente**. Mit dem Popup-Menü können Sie zwischen den Tafeln hin- und herwechseln. Sie können die Objekte in der Palette ändern oder Ihre eigenen Objekte erstellen. Siehe "Die Objektpalette und das Menü Einfügen ändern" auf Seite 316. Genaue Informationen zu den Optionen der einzelnen Tafeln finden Sie in den entsprechenden Themen der Dreamweaver-Hilfe.



- Die Tafel **Allgemein** enthält die am häufigsten verwendeten Objekte, wie Bild, Tabelle und Ebene.
- Mit den Schaltflächen der Tafel **Formulare** können Sie Formulare und Formular-Elemente erstellen.
- Die Tafel **Head** enthält Schaltflächen, mit denen Sie verschiedene HEAD-Elemente hinzufügen können, wie beispielsweise die Tags META, TITLE und BASE.
- Mit den Schaltflächen der Tafel **Unsichtbare Elemente** können Sie Objekte erstellen, die im Dokumentfenster nicht sichtbar sind. Dazu gehören beispielsweise benannte Anker. Wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**, um Symbole anzuzeigen, welche die Position dieser Objekte markieren. Sie können auf diese Symbole klicken, um die zugehörigen Objekte auszuwählen und ihre Eigenschaften zu ändern. Siehe "Unsichtbare Elemente" auf Seite 83.

  Einige Optionen unter den allgemeinen Voreinstellungen wirken sich auf die Objektpalette aus. Sie können diese Einstellungen ändern, indem Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** und anschließend **Allgemein** wählen.

- Wenn Sie Objekte wie Tabellen, Skripte und HEAD-Elemente einfügen, werden Sie in einem Dialogfeld dazu aufgefordert, zusätzliche Informationen einzugeben. Soll dieses Dialogfeld nicht angezeigt werden, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Beim Einfügen von Objekten Dialog zeigen**. Verwenden Sie den Eigenschaften-Inspector, um die Eigenschaften des Objekts zu ändern, nachdem es eingefügt wurde.
- Mit den Voreinstellungen für die Objektpalette können Sie wählen, ob der Inhalt der Objektpalette nur als Text, nur als Symbole oder als Text und Symbole angezeigt wird.

Kontextmenüs

In Dreamweaver stehen Ihnen zahlreiche Kontextmenüs zur Verfügung, mit denen Sie schnell und einfach die wichtigsten Befehle und Eigenschaften für das aktuelle Objekt oder Fenster aufrufen können. In den Kontextmenüs werden nur Befehle aufgelistet, die für die aktuelle Auswahl relevant sind.

So verwenden Sie Kontextmenüs:

1 Öffnen Sie das Kontextmenü.

- Wenn Sie mit Windows arbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Fenster oder Objekt.
- Wenn Sie mit einem Macintosh arbeiten, klicken Sie mit gedrückter Strg-Taste auf das Fenster oder Objekt.

2 Wählen Sie den gewünschten Befehl aus dem Kontextmenü aus, und lassen Sie die Maustaste los.



Andockbare schwebende Paletten

Die meisten Paletten und Inspectoren in Dreamweaver können in einer einzigen Palette im Registerformat zusammengefaßt werden. Dadurch können Sie ganz einfach auf die benötigten Informationen zugreifen, ohne daß Ihr Arbeitsbereich unübersichtlich wird. (Launcher, Eigenschaften-Inspector, Site-Fenster und HTML-Inspector können jedoch nicht auf diese Weise angedockt werden.)

So kombinieren Sie zwei oder mehr Paletten, um eine Register-Palette zu erstellen:

1 Ziehen Sie eine schwebende Palette über eine andere schwebende Palette. Wenn auf der Zielpalette ein markierter Rand erscheint, lassen Sie die Maustaste los.

2 Klicken Sie auf eine beliebige Registerkarte, um sie in den Vordergrund zu bringen.

So verhindern Sie, daß eine Palette der Register-Palette hinzugefügt wird:

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie die Palette ziehen.

So entfernen Sie eine Palette aus der Register-Palette:

- Ziehen Sie die zugehörige Registerkarte aus dem Fenster.

Voreinstellungen wählen

Dreamweaver enthält Voreinstellungen, die das allgemeine Erscheinungsbild der Dreamweaver-Benutzeroberfläche steuern, sowie Optionen für bestimmte Funktionen, wie beispielsweise Ebenen, Stylesheets, HTML, externe Editoren und die Vorschau von Seiten in Browsern. Informationen zu bestimmten Voreinstellungen finden Sie in diesemBenutzerhandbuch unter dem jeweiligen Thema der einzelnen Funktionen. Die folgenden Voreinstellungen bestimmen das allgemeine Erscheinungsbild Ihres Arbeitsbereichs. Genauere Informationen zu bestimmten Voreinstellungsoptionen finden Sie im entsprechenden Thema in der Dreamweaver-Hilfe.

Allgemeine Voreinstellungen wählen

Mit den allgemeinen Voreinstellungen regeln Sie das allgemeine Erscheinungsbild der Dreamweaver-Benutzeroberfläche.

Wenn Sie diese Voreinstellungen ändern möchten, wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, und klicken Sie dann auf **Allgemein**.

Schriftarten/Kodierung – Voreinstellungen wählen

Mit den Voreinstellungen für Schriftarten/Kodierung legen Sie fest, welche Schriftarten und Schriftartenkodierungen in Dreamweaver standardmäßig verwendet werden. Diese Einstellungen entsprechen den Schriftarteinstellungen eines Browsers. Sie können damit die gewünschte Schriftart und Größe für die Arbeit an Ihrem Text verwenden; dies hat jedoch keinen Einfluß darauf, wie das Dokument in einem Browser angezeigt wird.

Wenn Sie die Voreinstellungen für Schriftarten/Kodierung ändern möchten, wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, klicken Sie auf **Schriftarten/ Kodierung**, und wählen Sie die gewünschten Optionen.

Schriftart-Einstellungen Bestimmt, welche Schriftarten für Dokumente mit bestimmten Schriftartkodierungen verwendet werden. Die Schriftarten müssen auf Ihrem Computer installiert sein, damit sie zur Auswahl stehen, wenn Sie Optionen für Proportionalschriften, feste Schriften oder HTML-Inspector-Schriften wählen.

HTML-Inspector Diese Schriftart wird für den Text im HTML-Inspector verwendet. Die Standardeinstellung richtet sich danach, welche Schriftarten auf Ihrem System installiert sind.

Schwebende Fenster – Voreinstellungen wählen

Mit den Voreinstellungen für schwebende Fenster legen Sie fest, welche Fenster, Paletten und Inspectoren grundsätzlich vor dem Dokumentfenster angezeigt werden.

So wählen Sie Voreinstellungen für schwebende Fenster:

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** und anschließend **Schwebende Fenster**.

  Standardmäßig werden alle Fenster, Paletten und Inspectoren grundsätzlich vor dem Dokumentfenster angezeigt. Sie können jedoch festlegen, daß nicht verwendete Elemente hinter das Dokumentfenster gestellt werden. Wenn beispielsweise der HTML-Inspector hinter das Dokumentfenster gestellt werden soll, wenn Sie nicht damit arbeiten, deaktivieren Sie die Option **HTML**. Der HTML-Inspector wird dann nur vor dem Dokumentfenster angezeigt, wenn er aktiv ist.

Markierung – Voreinstellungen wählen

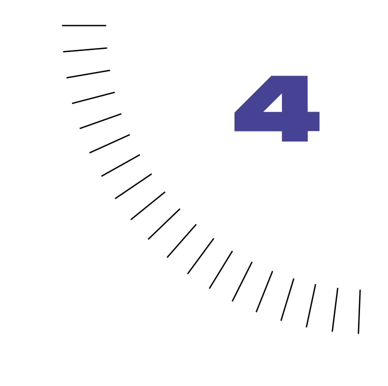
Mit den Voreinstellungen für Markierungen können Sie festlegen, mit welchen Farben Vorlagenbereiche und Bibliothekselemente im Dokumentfenster identifiziert werden sollen. Weitere Informationen finden Sie unter den folgenden Themen:

- Wenn Sie Markierungsfarben für Vorlagen wählen möchten, lesen Sie den Abschnitt "Vorlagen – Voreinstellungen wählen" auf Seite 93.
- Wenn Sie die Markierungsfarbe für Bibliothekselemente wählen möchten, lesen Sie den Abschnitt "Bibliothek – Voreinstellungen wählen" auf Seite 253.
- Sie können auch eine Farbe für Drittanbieter-Tags festlegen, damit Sie sie leichter von Dreamweaver-Tags unterscheiden können.

Dreamweaver zusammen mit anderen Anwendungen einsetzen

Dreamweaver erleichtert das Web-Design sowie den Entwicklungsprozeß, da Sie ganz einfach mit anderen Anwendungen arbeiten können. Unter den folgenden Themen wird beschrieben, wie Sie andere Anwendungen einsetzen, beispielsweise Browser, HTML-Editoren, Bild-Editoren und Animationsprogramme:

- Unter "Mit anderen HTML-Editoren arbeiten" auf Seite 163 wird beschrieben, wie Sie Dreamweaver mit anderen HTML-Editoren, wie beispielsweise HomeSite oder BBEdit, verwenden.
- Sie können angeben, welche Browser Sie für die Vorschau Ihrer Site verwenden möchten. Einzelheiten finden Sie unter "Vorschau in Browsern anzeigen" auf Seite 152.
- Sie können externe Bild-Editoren, wie beispielsweise Macromedia Fireworks, von Dreamweaver aus starten. Einzelheiten finden Sie unter "Mit einem externen Bild-Editor arbeiten" auf Seite 194.
- Unter "Flash Player-Filme einfügen" auf Seite 305 wird beschrieben, wie Sie Ihrer Site mit Hilfe von Flash Player-Filmen Animationen hinzufügen.
- Unter "Shockwave-Filme einfügen" auf Seite 303 finden Sie Einzelheiten dazu, wie Sie Ihre Site mit Hilfe von Shockwave-Filmen interaktiv gestalten können.



KAPITEL 4
Dokumente erstellen

Dokumente erstellen – Überblick

Dokumente sind die Seiten, die Anwender sehen, wenn sie eine Web-Site besuchen. Dokumente können Text und Bilder sowie komplizierteren Inhalt enthalten, wie beispielsweise Audio, Animationen und Hyperlinks zu anderen Dokumenten. Wenn Sie mit Dreamweaver Dokumente erstellen und bearbeiten, generiert Dreamweaver automatisch den zugrundeliegenden HTML-Code. Sie können den HTML-Quellcode mit dem HTML-Inspector anzeigen und bearbeiten.

Wenn Sie mit Dreamweaver Dokumente erstellen, verwenden Sie entweder leere HTML-Seiten oder Vorlagen. Weiterhin können Sie HTML-Dokumente öffnen und ändern, die in anderen Anwendungen erstellt wurden. Siehe "Neue HTML-Dokumente erstellen" auf Seite 76.

Beim Bearbeiten von Dokumenten können Sie den Inhalt mit visuellen Hilfsmitteln auf der Seite positionieren. Zu diesen Hilfsmitteln zählen zum Beispiel Gitternetze, Lineale und die Einrastfunktion. Mit Tracing-Bildern können Sie das Seiten-Design duplizieren. Siehe "Visuelle Hilfsmittel beim Design einsetzen" auf Seite 77.

Sie können Ihren Dokumenten Text hinzufügen, indem Sie ihn in das Dokumentfenster eingeben oder von anderen Quellen einfügen. Bilder, horizontale Linien und andere Objekte können mit der Objektpalette oder mit den Befehlen im Menü **Einfügen** eingefügt werden. Siehe "Text und Objekte hinzufügen" auf Seite 81.

Beim Hinzufügen von Inhalt können Sie Objekte direkt im Dokumentfenster auswählen und ändern. In manchen Fällen müssen Sie Symbole auswählen, die Seitenelemente markieren, die nicht im Dokumentfenster sichtbar sind. Siehe "Elemente im Dokumentfenster auswählen" auf Seite 82.

Mit dem Dialogfeld **Seiteneigenschaften** richten Sie Dokumente ein und definieren grundlegende Seitenelemente. Der Seitentitel dient zur Identifikation eines Dokuments. Mit Hintergrundbildern sowie Farben für Hintergrund, Text und Hyperlinks passen Sie Ihre Seite an Ihre Anforderungen an und heben Hypertext von normalem Text ab. Siehe "Dokumente einrichten" auf Seite 84.

Wenn Sie Farben verwenden möchten, können Sie eine Farbe vom Desktop oder aus der Farbpalette auswählen. Dabei können Sie die Auswahl auf websichere Farben beschränken oder eine Farbe verwenden, die der Auswahl exakt entspricht. Siehe "Farben wählen" auf Seite 86.

In Dreamweaver können Sie den HEAD-Inhalt des Dokuments ganz einfach anzeigen und bearbeiten, ohne daß Sie dabei den HTML-Quellcode direkt bearbeiten müssen. Siehe "HEAD-Inhalt anzeigen und bearbeiten" auf Seite 87.

Neue HTML-Dokumente erstellen

Sie können in Dreamweaver neue, leere HTML-Dokumente oder neue Dokumente auf Grundlage einer Vorlage erstellen. Weiterhin können Sie bereits vorhandene HTML-Dokumente öffnen, unabhängig davon, wie sie erstellt wurden.

In der Regel erstellen Sie HTML-Dokumente für eine bestimmte Web-Site. Unter "Lokale Sites erstellen" auf Seite 104 wird beschrieben, wie Sie eine Site erstellen oder bearbeiten.

So öffnen Sie eine bereits vorhandene HTML-Datei:

► Wählen Sie **Datei** > **Öffnen**.

So erstellen Sie ein leeres HTML-Dokument:

► Wählen Sie **Datei** > **Neu**.

Wenn Sie den HTML-Inspector öffnen (wählen Sie dazu **Fenster** > **HTML**), werden Sie feststellen, daß das Dokument nicht völlig leer ist, sondern bereits die Tags HTML, HEAD und BODY enthält, um Ihnen den Arbeitseinstieg zu erleichtern. Während Sie Text in das Dokumentfenster eingeben oder Objekte wie Tabellen und Bilder einfügen, können Sie den HTML-Inspector geöffnet lassen und die Erstellung des HTML-Quellcodes mitverfolgen.

Hinweis: Wenn Sie eine neue Datei speichern, die Sie später auf einem entfernten Server bereitstellen möchten, dürfen Sie für den Dateinamen keine hohen ASCII-Zeichen verwenden (beispielsweise é, ç, ¥). Viele Server kodieren diese Zeichen beim Upload, so daß Hyperlinks zu der Datei nicht mehr funktionieren.

So erstellen Sie ein neues Dokument auf Grundlage einer Vorlage:

1 Wählen Sie **Datei** > **Neu von Vorlage**.

  Daraufhin wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem die Vorlagen aufgelistet sind, die für die aktuelle Site zur Verfügung stehen.

  Wenn Sie mit einer Vorlage arbeiten, sind bestimmte Teile des Dokuments gesperrt und können nicht geändert werden. Dadurch wird die Einheitlichkeit gewährleistet, wenn Sie eine Vorlage für mehrere Dokumente in einer Site verwenden.

2 Wählen Sie eine Vorlage aus, und klicken Sie auf **Auswählen**.

  Sie ändern die editierbaren Bereiche der Vorlage, indem Sie den Platzhalter-Inhalt auswählen und überschreiben. Die nicht editierbaren Bereiche der Vorlage sind mit einer besonderen Farbe markiert. Unter "Vorlagen – Voreinstellungen wählen" auf Seite 93 wird beschrieben, wie Sie diese Farbe ändern.

Im Abschnitt "Vorlagen – Überblick" auf Seite 89 wird genauer beschrieben, wie Sie Vorlagen erstellen und verwenden.

Visuelle Hilfsmittel beim Design einsetzen

Dreamweaver bietet zahlreiche Funktionen, die Ihnen helfen, Ihre Dokumente zu entwerfen und in etwa einzuschätzen, wie sie in Browsern angezeigt werden. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Sie können das Dokumentfenster umgehend auf die gewünschte Fenstergröße einstellen, um zu sehen, wie die Elemente auf die Seite passen.
- Lineale bieten eine visuelle Hilfe, wenn Sie Ebenen oder Tabellen positionieren oder vergrößern bzw. verkleinern.
- Sie können ein Tracing-Bild als Seitenhintergrund verwenden und damit ein Design duplizieren, das in einer Illustrations- oder Bildbearbeitungsanwendung erstellt wurde.
- Das Gitternetz ermöglicht es Ihnen, Ebenen präzise zu positionieren. Mit den Gitternetzlinien auf der Seite können Sie Ebenen ganz einfach ausrichten. Wenn Sie Ebenen verschieben oder neu erstellen und die Einrastfunktion aktiviert ist, werden die Ebenen automatisch am Gitternetz ausgerichtet. (Andere Objekte, wie Tabellen, Bilder und Absätze, rasten nicht am Gitternetz ein.)

Das Dokumentfenster vergrößern oder verkleinern

Das Popup-Menü für die Fenstergröße in der Statusleiste enthält die aktuellen Abmessungen (in Pixeln) des Dokumentfensters sowie einige gängige Bildschirmgrößen. Sie können das Dokumentfenster auf eine der Größen im Popup-Menü einstellen und so sicherstellen, daß Ihre Seite für eine bestimmte Auflösung (oder mehrere verschiedene Auflösungen) geeignet ist.

So ändern Sie die Werte im Popup-Menü für die Fenstergröße:

1 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** und anschließend die Kategorie **Statusleiste**.

2 Klicken Sie in der Liste **Fenstergröße** auf einen Wert für **Höhe** oder **Breite**, und geben Sie einen neuen Wert ein.

Sie können das Dokument auch auf eine bestimmte Breite einstellen und die Höhe unverändert lassen. Wählen Sie dazu einen der Werte für die Höhe aus, und löschen Sie ihn.

3 Klicken Sie in das Feld **Beschreibung**, und geben Sie einen aussagekräftigen Text für eine bestimmte Größe ein.

Beispielsweise könnten Sie neben den Eintrag für einen Bildschirm mit der Auflösung 800 x 600 die Beschreibung *SVGA* oder *Standard-PC* eingeben, und ein Bildschirm mit der Auflösung 832 x 624 könnte die Beschreibung *17–Zoll-Mac* haben.

So fügen Sie dem Popup-Menü für die Fenstergröße einen Wert hinzu:

1 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** > **Statusleiste**.

2 Klicken Sie auf den letzten Wert in der Liste, und drücken Sie dann dreimal die Tabulatortaste, um eine neue Zeile zu erstellen.

3 Geben Sie Werte für Höhe und Breite sowie eine Beschreibung ein.

Lineale anzeigen

Die Lineale können am linken und am oberen Rand der Seite angezeigt werden, und zwar in den Maßeinheiten Pixel, Zoll oder Zentimeter.

So ändern Sie die Linealeinstellungen mit einer der folgenden Methoden:

- Um die Lineale ein- oder auszublenden, wählen Sie **Ansicht** > **Lineale** > **Zeigen**.
- Um den Ursprung zu ändern, ziehen Sie die Nullposition auf die Seite. Um den Ursprung auf seine Standardposition zurückzusetzen, wählen Sie **Ansicht** > **Lineale** > **Ursprung zurücksetzen**.
- Um die Maßeinheit zu ändern, wählen Sie **Ansicht** > **Lineale**, und wählen Sie entweder **Pixel**, **Zoll** oder **Zentimeter**.

Tracing-Bilder verwenden

Ein Tracing-Bild ist ein nützliches Hilfsmittel, wenn Sie ein Seiten-Design nachbilden möchten, das in einer Grafikanwendung erstellt wurde. Bei einem Tracing-Bild handelt es sich um ein JPG-, GIF- oder PNG-Bild, das in den Hintergrund des Dokumentfensters plaziert wird. Sie können das Bild ausblenden, seine Transparenz einstellen und seine Position ändern.

Das Tracing-Bild ist ausschließlich in Dreamweaver sichtbar, nicht jedoch, wenn Sie die Seite in einem Browser anzeigen. Wenn das Tracing-Bild angezeigt wird, sind Hintergrundbild und -farbe im Dokumentfenster nicht sichtbar; sie sind jedoch sichtbar, wenn die Seite in einem Browser angezeigt wird.

So plazieren Sie ein Tracing-Bild im Dokumentfenster:

1. Wählen Sie **Ansicht** > **Tracing-Bild** > **Laden**.
2. Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld ein Bild aus, und klicken Sie auf **OK**.
3. Daraufhin wird das Dialogfeld **Seiteneigenschaften** angezeigt. Geben Sie die Transparenz des Bildes an, indem Sie den Schieberegler für die Bildtransparenz ziehen.

   Sie können auch jederzeit im Dialogfeld **Seiteneigenschaften** ein Tracing-Bild wählen oder die Transparenz des aktuellen Tracing-Bildes ändern. Wählen Sie dazu **Ändern** > **Seiteneigenschaften**.

So blenden Sie das Tracing-Bild ein oder aus:

▶ Wählen Sie **Ansicht** > **Tracing-Bild** > **Zeigen**.

Wenn das Tracing-Bild angezeigt wird, sind Hintergrundbild und -farbe nicht sichtbar.

So ändern Sie die Position des Tracing-Bildes mit einer der folgenden Methoden:

▶ Um die Position des Tracing-Bildes zu definieren, wählen Sie **Ansicht** > **Tracing-Bild** > **Position einstellen**, und geben Sie dann Werte für die X- und Y-Koordinaten ein.

▶ Um das Bild in 1-Pixel-Schritten zu verschieben, verwenden Sie die Pfeiltasten.

▶ Um das Bild in 5-Pixel-Schritten zu verschieben, drücken Sie die Umschalttaste und die Pfeiltasten.

▶ Um das Tracing-Bild zurück in die linke, obere Ecke des Dokumentfensters (0,0) zu verschieben, wählen Sie **Ansicht** > **Tracing-Bild** > **Position zurücksetzen**.

So richten Sie das Tracing-Bild an einem ausgewählten Objekt aus:

1 Wählen Sie ein Objekt im Dokumentfenster aus.

2 Wählen Sie **Ansicht** > **Tracing-Bild** > **Mit Auswahl ausrichten**.

Die linke obere Ecke des Tracing-Bildes wird an der linken oberen Kante des ausgewählten Objekts ausgerichtet.

Mit dem Gitternetz arbeiten

Das Gitternetz dient als visuelles Hilfsmittel, wenn Sie Ebenen positionieren, vergrößern oder verkleinern. Wenn Sie Ebenen verschieben oder ihre Größe ändern und die Einrastfunktion aktiviert ist, rasten die Ebenen automatisch am nächsten Gitternetzpunkt ein. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Gitternetz ein- oder ausgeblendet ist. Siehe "Ebenen am Gitternetz einrasten lassen" auf Seite 227.

Text und Objekte hinzufügen

Sie können Ihrer Seite Inhalt hinzufügen, indem Sie Text eingeben bzw. einfügen und Objekte wie Bilder, Tabellen und Ebenen hinzufügen.

So fügen Sie Ihrem Dokument mit einer der folgenden Methoden Text hinzu:

- Geben Sie den Text direkt in das Dokumentfenster ein.
- Kopieren Sie Text aus einer anderen Anwendung, positionieren Sie dann den Cursor im Dokumentfenster, und wählen Sie **Bearbeiten** > **Als Text einfügen**. Dabei werden zwar die Zeilenumbrüche beibehalten, nicht jedoch die Textformatierungen, die in der anderen Anwendung vorgenommen wurden.

  Unter "Text formatieren – Überblick" auf Seite 169 wird genauer beschrieben, wie Sie Text formatieren.

So fügen Sie Ihrem Dokument mit einer der folgenden Methoden Tabellen, Bilder und andere Objekte hinzu:

- Mit den Befehlen im Menü **Einfügen** können Sie die angegebenen Objekte an der Cursorposition in Ihr Dokument einfügen.
- Wählen Sie **Fenster** > **Objekte**, um die Objektpalette zu öffnen. Suchen Sie das gewünschte Objekt, und klicken Sie darauf, oder ziehen Sie das Objekt, um es im Dokumentfenster einzufügen.

  Bei den meisten Objekten wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie dazu aufgefordert werden, Optionen oder die gewünschte Quelldatei auszuwählen. Wenn dieses Dialogfeld nicht angezeigt werden soll, wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** und anschließend die Kategorie **Allgemein**, und deaktivieren Sie die Option **Beim Einfügen von Objekten Dialog zeigen**.

Horizontale Linien

Mit horizontalen Linien lassen sich Informationen strukturieren. Sie können Text und Objekte auf einer Seite mit einer oder mehreren Linien visuell voneinander trennen. Weiterhin können Sie mit horizontalen Linien Titel oder andere Elemente unterstreichen oder besonders hervorheben.

So erstellen Sie eine horizontale Linie:

1. Plazieren Sie den Cursor im Dokumentfenster an der Stelle, an der Sie eine horizontale Linie einfügen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie **Einfügen** > **Horizontale Linie**.
- Wählen Sie **Fenster** > **Objekte**, um die Objektpalette zu öffnen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Horizontale Linie**.

So ändern Sie eine horizontale Linie:

1. Wählen Sie die horizontale Linie im Dokumentfenster aus.
2. Wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen.
3. Ändern Sie die horizontale Linie, indem Sie die folgenden Eigenschaften bearbeiten:

   H und **B** Definieren Höhe und Breite der Linie in Pixeln oder als Prozentsatz der Seitengröße.

   Ausrichten Gibt die Ausrichtung der Linie an (**Standard**, **Links**, **Zentrieren** oder **Rechts**). Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn das Browser-Fenster breiter als die Linie ist.

   Schattierung Gibt an, ob die Linie mit einer Schattierung dargestellt wird. Deaktivieren Sie diese Option, wenn die Linie als einfache, durchgezogene Linie ohne Schattierung dargestellt werden soll.

Elemente im Dokumentfenster auswählen

Normalerweise wählen Sie ein Element aus, indem Sie darauf klicken. Wenn das Element nicht sichtbar ist, müssen Sie es eventuell zuerst sichtbar machen, bevor Sie es auswählen können.

Mit den folgenden Methoden können Sie Elemente auswählen:

- Um ein Element im Dokumentfenster auszuwählen, ziehen Sie den Cursor über das Element, oder klicken Sie darauf.
- Um ein unsichtbares Element auszuwählen, wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**, und klicken Sie dann auf das Symbol des Elements. Siehe "Unsichtbare Elemente" auf Seite 83.

  Einige Objekte werden auf der Seite nicht an der Stelle angezeigt, an der ihr Code eingefügt wurde. So kann eine Ebene sich beispielsweise an einer beliebigen Stelle der Seite befinden, der zur Ebene gehörige Code ist jedoch an einer festen Position. Dreamweaver zeigt die Position des Codes für unsichtbare Elemente durch Symbole an.
- Um den HTML-Code zu sehen, der zum ausgewählten Text oder Objekt gehört, wählen Sie **Fenster** > **HTML**, damit der HTML-Inspector geöffnet wird.

- Um HTML-Code auszuwählen, ohne dabei den HTML-Inspector zu öffnen, klicken Sie im Tag-Selektor unten links im Dokumentfenster auf ein Tag. Im Tag-Selektor werden immer die Tags angezeigt, die sich auf die aktuelle Auswahl oder Cursorposition beziehen.

  Wenn Sie beispielsweise einen Hyperlink für ein Bild definiert haben, sieht der HTML-Code in etwa folgendermaßen aus:

  ```
  <a href="http://www.macromedia.com"><img src="agraphic.gif" ></a>
  ```

  Wenn Sie im Dokumentfenster auf das Bild klicken, wird `<img src="agraphic.gif">` ausgewählt.

  Um den Hyperlink auszuwählen, klicken Sie im Dokumentfenster auf das Bild, und klicken Sie dann im Tag-Selektor auf <a>.

Unsichtbare Elemente

Wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**, um die Symbole für unsichtbare Elemente im Dokumentfenster ein- oder auszublenden. Bei unsichtbaren Elementen kann es sich beispielsweise um Formulare, benannte Anker, Kommentare und Skripte handeln. Wenn Sie unsichtbare Elemente einblenden, können Sie sie auswählen, anzeigen und ihre Eigenschaften im Eigenschaften-Inspector ändern.

Die Elementsymbole, die angezeigt werden, wenn Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente** wählen, richten sich nach den Einstellungen der Kategorie **Unsichtbare Elemente** im Dialogfeld **Voreinstellungen**. So können Sie beispielsweise festlegen, daß Symbole für benannte Anker angezeigt werden, nicht jedoch für Zeilenumbrüche. Siehe "Unsichtbare Elemente – Voreinstellungen wählen" auf Seite 83.

Einige unsichtbare Elemente (Kommentare, benannte Anker und Skripte) können mit den Schaltflächen der Tafel **Unsichtbare Elemente** in der Objektpalette erstellt und mit dem Eigenschaften-Inspector geändert werden. Siehe "Die Objektpalette" auf Seite 69.

Unsichtbare Elemente – Voreinstellungen wählen

Mit den Voreinstellungen für unsichtbare Elemente können Sie Symbole für die Elemente ein- oder ausblenden, die im Dokumentfenster nicht sichtbar sind. Dabei kann es sich beispielsweise um Skripte, Kommentare und benannte Anker handeln. Wenn Sie unsichtbare Elemente einblenden, können Sie sie auswählen, anzeigen sowie ihre Eigenschaften im Eigenschaften-Inspector ändern.

Sie ändern diese Voreinstellungen, indem Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** wählen, auf **Unsichtbare Elemente** klicken und dann festlegen, welche Elemente aus- oder eingeblendet werden sollen. Die Elemente, die im Dialogfeld mit einem Häkchen versehen sind, werden eingeblendet. Die Symbole für unsichtbare Elemente werden jedoch nur im Dokumentfenster angezeigt, wenn **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente** aktiviert ist.

In der Dreamweaver-Hilfe finden Sie eine genaue Beschreibung der Voreinstellungen für unsichtbare Elemente.

Dokumente einrichten

Zu den grundlegenden Eigenschaften eines HTML-Dokuments gehören Seitentitel, Hintergrundbild und Hintergrundfarbe sowie Farben für Text und Hyperlinks. Mit dem Seitentitel wird ein Dokument identifiziert und benannt, Hintergrundbilder und -farben gestalten das allgemeine Erscheinungsbild des Dokuments, und verschiedene Textfarben unterscheiden Hypertext von regulärem Text und zeigen weiterhin an, welche Hyperlinks bereits besucht wurden und welche nicht.

Seitentitel ändern

Der Titel einer HTML-Seite ist sehr wichtig. Er identifiziert die Seite in Verlaufs- und Textmarkenlisten und hilft den Anwendern dabei, bei der Anzeige im Browser den Überblick zu behalten. Wenn Sie keinen Seitentitel angeben, wird die Seite im Browser-Fenster und in Verlaufs- und Textmarkenlisten als *Unbenanntes Dokument* aufgeführt.

So ändern Sie den Titel einer Seite:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie **Ändern** > **Seiteneigenschaften**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh) in das Dokumentfenster, und wählen Sie dann im Kontextmenü die Option **Seiteneigenschaften**.
- Wählen Sie **Ansicht** > **Head-Inhalt**, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Titel**.

2 Geben Sie den Seitentitel in das Feld **Titel** ein, und klicken Sie auf **OK**.

   Der Titel wird in der Titelleiste des Dokumentfensters angezeigt. Der Dateiname der Seite sowie der Ordner, in dem die Datei gespeichert ist, werden in Klammern neben dem Titel angegeben.

Hintergrundbilder oder Seitenfarben definieren

Mit dem Dialogfeld **Seiteneigenschaften** können Sie ein Bild oder eine Farbe für den Seitenhintergrund definieren. Wenn Sie sowohl ein Hintergrundbild als auch eine Hintergrundfarbe definieren, wird die Farbe angezeigt, während das Bild heruntergeladen wird. Enthält das Hintergrundbild durchsichtige Pixel, ist die Hintergrundfarbe durch das Bild hindurch sichtbar.

So definieren Sie ein Hintergrundbild oder eine Hintergrundfarbe:

1 Wählen Sie **Ändern** > **Seiteneigenschaften**, oder wählen Sie im Kontextmenü die Option **Seiteneigenschaften**.

2 Geben Sie den Pfad des Hintergrundbildes in das Feld **Hintergrundbild** ein, oder klicken Sie auf **Durchsuchen**, um das gewünschte Bild zu suchen und auszuwählen.

   Wenn das Hintergrundbild nicht das ganze Browser-Fenster ausfüllt, wird es mehrmals nebeneinander und übereinander angeordnet.

3 Wählen Sie aus dem Feld **Hintergrundfarbe** eine Farbe für den Hintergrund aus.

   Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Farben wählen" auf Seite 86.

Standardtextfarben definieren

Im Dialogfeld **Seiteneigenschaften** können Sie Standardfarben für normalen Text, Hyperlinks, besuchte Hyperlinks und aktive Hyperlinks definieren. Sie können auch ein vordefiniertes Farbschema für den Seitenhintergrund und die Textfarben auswählen. Siehe "Farben wählen" auf Seite 86.

So definieren Sie die Standardtextfarben mit einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie **Ändern** > **Seiteneigenschaften**, und wählen Sie dann eine Farbe für Text, Hyperlinks, besuchte Hyperlinks und aktive Hyperlinks.

- Wählen Sie **Befehle** > **Farbschema einstellen**, und wählen Sie dann eine Hintergrundfarbe sowie ein Farbschema für Text und Hyperlinks.

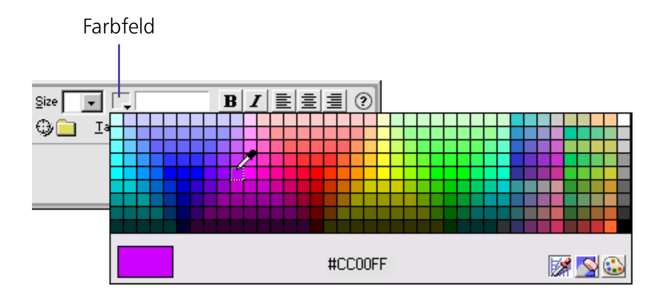
  Im Musterfeld wird angezeigt, wie das Farbschema in einem Browser aussieht.

Farben wählen

Zahlreiche Dialogfelder und Eigenschaften-Inspectoren in Dreamweaver verfügen über ein Farbfeld, mit dem eine Farbpalette geöffnet wird. Verwenden Sie die Farbpalette, um eine Farbe für ein Element auszuwählen.

So wählen Sie Farben in Dreamweaver:

1 Klicken Sie in einem Dialogfeld oder Eigenschaften-Inspector auf ein Farbfeld.



2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um eine Farbe zu wählen:

- Wählen Sie mit der Pipette eine Farbe aus der Palette aus. Alle Farben in der Palette sind websicher.
- Wählen Sie mit der Pipette von einer beliebigen Stelle auf dem Desktop eine Farbe aus.
- Klicken Sie auf die Pipette für websichere Farben, um die Auswahl auf websichere Farben zu beschränken. Dabei wird die websichere Farbe verwendet, die der ausgewählten Farbe am ähnlichsten ist.



- Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Radiergummi, um die aktuelle Farbe zu entfernen, ohne dabei eine andere Farbe auszuwählen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche mit der Farbpalette, um den Systemfarbwähler zu öffnen. Dabei ist die Auswahl nicht auf websichere Farben beschränkt.

Websichere Farben

In HTML werden Farben entweder als Hexadezimalwerte (z. B. #FF0000) oder als Farbnamen (red) ausgedrückt. Die Farben, die im 256-Farbmodus sowohl in Netscape Navigator als auch in Microsoft Internet Explorer auf Windows- und Macintosh-Systemen gleichermaßen zur Verfügung stehen, werden als "websicher" bezeichnet. Im allgemeinen wird davon ausgegangen, daß es 216 gemeinsame Farben gibt und daß jeder Hexadezimalwert, der die Paare 00, 33, 66, 99, CC oder FF (entsprechende RGB-Werte 0, 51, 102, 153, 204 und 255) kombiniert, eine websichere Farbe darstellt.

Genaue Tests ergeben jedoch, daß es nur 212 websichere Farben gibt. Internet Explorer unter Windows gibt die Farben #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) und #33FF00 (51,255,0) nicht korrekt wieder.

Alle Farbwähler in Dreamweaver basieren auf der Palette mit 212 websicheren Farben. Wenn Sie eine Farbe aus der Palette auswählen, wird ihr Hexadezimalwert angezeigt. Die vier oben genannten Farben befinden sich zwar nicht in der Dreamweaver-Palette der websicheren Farben; Sie können diese Farben jedoch verwenden, indem Sie die Hexadezimalwerte eines beliebigen Farbfelds manuell bearbeiten.

Wenn Sie eine Farbe wählen möchten, die nicht websicher ist, klicken Sie unten rechts auf die Schaltfläche mit der Farbpalette, um den Systemfarbwähler zu öffnen.

UNIX-Versionen von Navigator verwenden eine andere Farbpalette als die Windows- und Macintosh-Versionen. Wenn Sie Web-Sites für ausschließlich UNIX-Computer entwickeln (oder für Windows- oder Macintosh-Systeme mit 24-Bit-Bildschirmen und UNIX-Systeme mit 8-Bit-Bildschirmen), sollten Sie daher eventuell Hexadezimalwerte verwenden, die die Paare 00, 40, 80, BF oder FF kombinieren. Diese Paare ergeben websichere Farben auf dem Sun-Betriebssystem.

HEAD-Inhalt anzeigen und bearbeiten

HTML-Dateien bestehen aus zwei Hauptbereichen: HEAD und BODY. Der BODY-Bereich bildet den Hauptteil des Dokuments und wird im Browser-Fenster sowie im Dokumentfenster in Dreamweaver angezeigt. Der HEAD-Bereich ist in der Regel nicht sichtbar; eine Ausnahme bildet der TITLE-Bereich, der in der Titelleiste des Browsers und des Dokumentfensters angezeigt wird und weiterhin als Bezeichnung für Textmarken des Dokuments verwendet wird.

Der HEAD-Bereich enthält zusätzlich zu TITLE noch weitere wichtige Informationen, wie beispielsweise den Dokumenttyp, die Sprachkodierung, JavaScript- und VBScript-Funktionen und -Variablen sowie Schlüsselwörter und Inhaltsbezeichner für Suchfunktionen. Sie können die Elemente im HEAD-Bereich mit dem Menü **Ansicht** oder mit dem HTML-Inspector anzeigen.

So zeigen Sie Elemente im HEAD-Bereich eines Dokuments an:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Head-Inhalt**. Für jedes Element im HEAD-Bereich wird oben im Dokumentfenster ein Symbol angezeigt.

So fügen Sie Elemente in den HEAD-Bereich eines Dokuments ein:

1. Wählen Sie im Popup-Menü oben in der Objektpalette die Option **Head**.
2. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen in der Objektpalette.
3. Geben Sie die gewünschten Optionen für das Element in das angezeigte Dialogfeld oder in den Eigenschaften-Inspector ein.

So bearbeiten Sie Elemente im HEAD-Bereich eines Dokuments:

1. Wählen Sie eines der Symbole im HEAD-Bereich aus, indem Sie darauf klicken.
2. Definieren oder ändern Sie die Eigenschaften des Elements im Eigenschaften-Inspector.

Weitere Informationen zu den Eigenschaften bestimmter HEAD-Elemente finden Sie unter den folgenden Themen in den Dreamweaver Help Pages:

- META-Eigenschaften
- Titeleigenschaften
- Schlüsselwörter-Eigenschaften
- Beschreibungseigenschaften
- Aktualisierungseigenschaften
- Skripteigenschaften
- Basiseigenschaften
- Hyperlink-Eigenschaften



KAPITEL 5
Vorlagen

Vorlagen – Überblick

Mit Vorlagen können Sie Dokumente für Ihre Site erstellen, die auf einer gemeinsamen Struktur basieren und ein ähnliches Erscheinungsbild haben. Vorlagen bieten sich an, wenn Sie sicherstellen möchten, daß alle Seiten in einer Site bestimmte gemeinsame Merkmale haben, unabhängig davon, ob Sie eine neue Site erstellen oder eine bereits vorhandene Site aktualisieren. Mit einer Vorlage können Sie Änderungen an mehreren Dokumenten gleichzeitig vornehmen, so daß Sie nicht für jede neue Seite die korrekten Einstellungen wählen oder Änderungen an jeder einzelnen Seite vornehmen müssen.

Wenn Sie eine neue Vorlage erstellen, können Sie festlegen, welche Elemente der Seite konstant (nicht editierbar) sind und welche Elemente geändert werden können. Angenommen, Sie geben eine Online-Zeitschrift heraus. Das Impressum bleibt in der Regel unverändert, Titel und Inhalt des Leitartikels sind jedoch in jeder Ausgabe anders. Sie können Stil und Position des Leitartikels festlegen, indem Sie einen Platzhaltertext angeben und als editierbaren Bereich definieren. Wenn Sie anschließend einen neuen Leitartikel schreiben möchten, müssen Sie nur den Platzhaltertext auswählen und überschreiben.

Sie können Vorlagen auch dann noch ändern, wenn Sie bereits Dokumente damit erstellt haben. Wenn Sie die Dokumente aktualisieren, die auf der Vorlage basieren, werden die nicht editierbaren Bereiche der Dokumente an die Änderungen in der Vorlage angepaßt.

Vorlagen erstellen

Sie können eine Vorlage auf Grundlage eines bereits vorhandenen HTML-Dokuments erstellen und sie anschließend nach Bedarf ändern. Sie können jedoch auch eine völlig neue Vorlage erstellen und dabei mit einem leeren HTML-Dokument beginnen.

Vorlagen werden automatisch im Ordner *Templates* des lokalen Stammordners für die Site gespeichert. Wenn der Ordner *Templates* nicht vorhanden ist, wird er angelegt, wenn Sie eine neue Vorlage erstellen.

So speichern Sie ein vorhandenes Dokument als Vorlage:

1. Wählen Sie **Datei** > **Öffnen**, und wählen Sie ein vorhandenes Dokument.
2. Wählen Sie **Datei** > **Als Vorlage speichern**.
3. Daraufhin wird ein Dialogfeld angezeigt. Wählen Sie hier eine Site aus, und geben Sie in das Feld **Speichern unter** einen Namen für die Vorlage ein.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

So erstellen Sie eine neue, leere Vorlage:

1. Wählen Sie **Fenster** > **Vorlagen**.
2. Klicken Sie in der Vorlagenpalette auf **Neu**.

   Daraufhin wird der Vorlagenliste in der Palette eine neue, unbenannte Vorlage hinzugefügt.
3. Achten Sie darauf, daß die Vorlage noch ausgewählt ist, und geben Sie einen Namen für sie ein.

So bearbeiten Sie eine Vorlage:

1. Wählen Sie **Fenster** > **Vorlagen**.
2. Doppelklicken Sie in der Vorlagenpalette auf den Namen einer Vorlage.

Seiteneigenschaften für Vorlagen einstellen

Die Seiteneigenschaften der Vorlage steuern sämtliche Optionen des Dokuments, mit Ausnahme des Seitentitels. Wenn Sie ein Dokument auf Grundlage einer Vorlage erstellen und anschließend seine Seiteneigenschaften ändern, werden diese Änderungen ignoriert (mit Ausnahme des Seitentitels). Nachdem eine Vorlage angewandt wurde, können Sie die Eigenschaften einer Seite nur ändern, indem Sie die Seiteneigenschaften der Vorlage ändern und dann die Seite aktualisieren. Siehe "Vorlagen ändern und die Site aktualisieren" auf Seite 99.

So definieren Sie die Seiteneigenschaften der Vorlage:

1. Öffnen Sie die Vorlage, und wählen Sie **Ändern** > **Seiteneigenschaften**.
2. Geben Sie die gewünschten Optionen für die Seite an, und klicken Sie auf **OK**.

   Weitere Einzelheiten über Seiteneigenschaften finden Sie in den Dreamweaver Help Pages unter "Seiteneigenschaften".

Editierbare Bereiche einer Vorlage definieren

Eine Vorlage besteht aus zwei verschiedenen Arten von Bereichen: editierbare und gesperrte (nicht editierbare) Bereiche. Der Inhalt in den editierbaren Vorlagenbereichen kann geändert werden, wie beispielsweise Artikel in einer Zeitschrift. Der Inhalt in den gesperrten Bereichen ist dagegen statisch und kann nicht verändert werden; hierbei kann es sich beispielsweise um ein Firmenlogo oder um Standardelemente zur Site-Navigation handeln.

Standardmäßig sind Vorlagen gesperrt. Sie können der Vorlage zwar Inhalt hinzufügen, der gesamte Inhalt wird jedoch als nicht editierbar markiert, wenn Sie die Vorlage speichern. Wenn Sie auf Grundlage einer solchen Vorlage ein Dokument erstellen, werden Sie in einer Warnung darauf hingewiesen, daß das Dokument keine editierbaren Bereiche enthält. Damit Sie eine Vorlage verwenden können, müssen Sie zunächst editierbare Bereiche erstellen, vorhandenen Inhalt als editierbar markieren oder neuen Inhalt hinzufügen und als editierbar markieren.

Wenn Sie die Vorlage selbst bearbeiten, können Sie sowohl die editierbaren als auch die gesperrten Bereiche ändern. Nachdem eine Vorlage auf ein Dokument angewandt wurde, können Sie jedoch nur noch die editierbaren Bereiche des Dokuments, nicht aber die gesperrten Bereiche ändern.

So definieren Sie vorhandenen Inhalt als editierbaren Bereich:

1. Wählen Sie den Text oder den Inhalt, den Sie editierbar machen möchten.
2. Wählen Sie **Ändern** > **Vorlagen** > **Auswahl als editierbar markieren**.
3. Geben Sie im Dialogfeld **Neuer editierbarer Bereich** einen Namen für den Bereich ein.

   Der Text oder der Inhalt wird in der Vorlage markiert.

   Sie können eine ganze Tabelle oder eine einzelne Tabellenzelle, nicht jedoch mehrere Zellen gleichzeitig als editierbar markieren. Ebenen und Ebeneninhalt sind separate Elemente und können beide als editierbar markiert werden. Wenn Sie eine Ebene editierbar machen, können Sie die Position der Ebene ändern; markieren Sie dagegen den Ebeneninhalt als editierbar, können Sie den Inhalt der Ebene ändern.

So definieren Sie einen neuen editierbaren Bereich:

1. Plazieren Sie den Cursor auf die Stelle, an der Sie einen editierbaren Bereich einfügen möchten.
2. Wählen Sie **Ändern** > **Vorlagen** > **Neuer editierbarer Bereich**.
3. Geben Sie im Dialogfeld **Neuer editierbarer Bereich** einen Namen für den Bereich ein.

   Der Name des Bereichs wird in geschweifte Klammern eingeschlossen {Bereichsname} und als markierter Platzhalter in die Vorlage eingefügt.

   Nachdem die Vorlage auf ein Dokument angewandt wurde, können Sie den Platzhalter durch Text, Bilder oder anderen Inhalt ersetzen.

Hinweis: Die folgenden Zeichen dürfen nicht für Bereichsnamen verwendet werden: Apostroph (‘), Anführungszeichen (“), spitze Klammern (< >), Und-Zeichen (&).

Vorlagen – Voreinstellungen wählen

Mit den Voreinstellungen für Markierungen können Sie die Markierungsfarben für die editierbaren und gesperrten Bereiche einer Vorlage wählen. Die Farbe für die editierbaren Bereiche wird in der Vorlage selbst angezeigt, die Farbe für die gesperrten Bereiche dagegen in den Dokumenten, die auf der Vorlage basieren.

So ändern Sie die Markierungsfarben für Vorlagen:

1. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** und anschließend die Kategorie **Markierung**.
2. Klicken Sie auf das Farbfeld für **Editierbare Bereiche**, und wählen Sie eine Markierungsfarbe aus. Wählen Sie anschließend eine Markierungsfarbe für **Gesperrte Bereiche**.
3. Klicken Sie auf **Anzeigen**, um diese Farben im Dokumentfenster ein- oder auszublenden.
4. Klicken Sie auf **OK**.

So zeigen Sie Markierungsfarben im Dokumentfenster an:

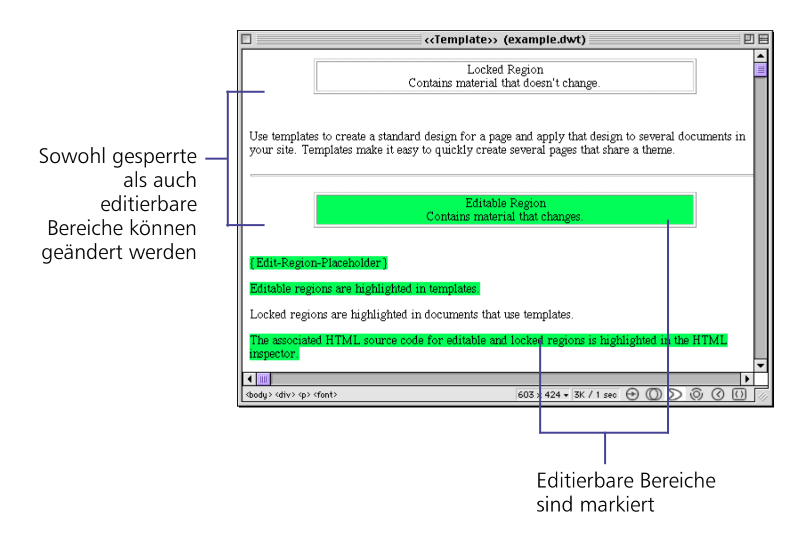
► Wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**.

Markierungsfarben werden im Dokumentfenster nur angezeigt, wenn **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente** aktiviert ist.

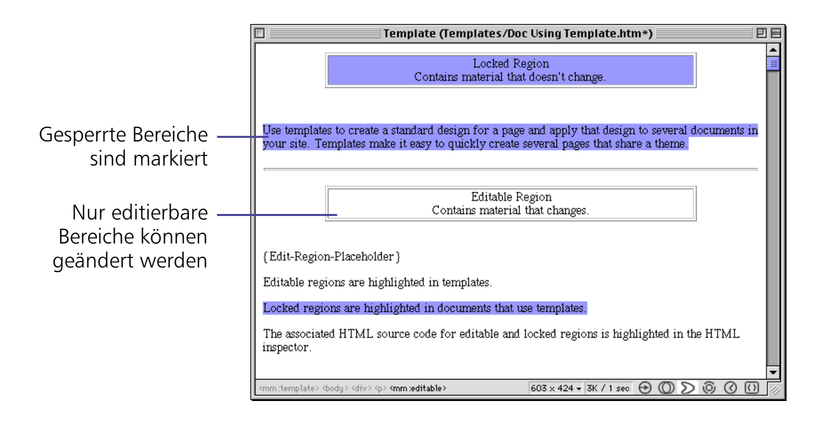
Editierbare und gesperrte Bereiche anzeigen

Editierbare und gesperrte Bereiche werden im Dokumentfenster als markierte Textstellen und Objekte angezeigt. Unter "Vorlagen – Voreinstellungen wählen" auf Seite 93 wird genauer beschrieben, wie Sie die Voreinstellungen für Markierungen wählen.

In Vorlagen werden die editierbaren Bereiche markiert. Sie können jedoch sowohl die editierbaren als auch die gesperrten Bereiche in Vorlagen ändern.



In Dokumenten, die auf Vorlagen basieren, sind die gesperrten Bereiche markiert. Sie können nur die editierbaren (nicht markierten) Bereiche ändern.



Editierbaren und gesperrten HTML-Code anzeigen

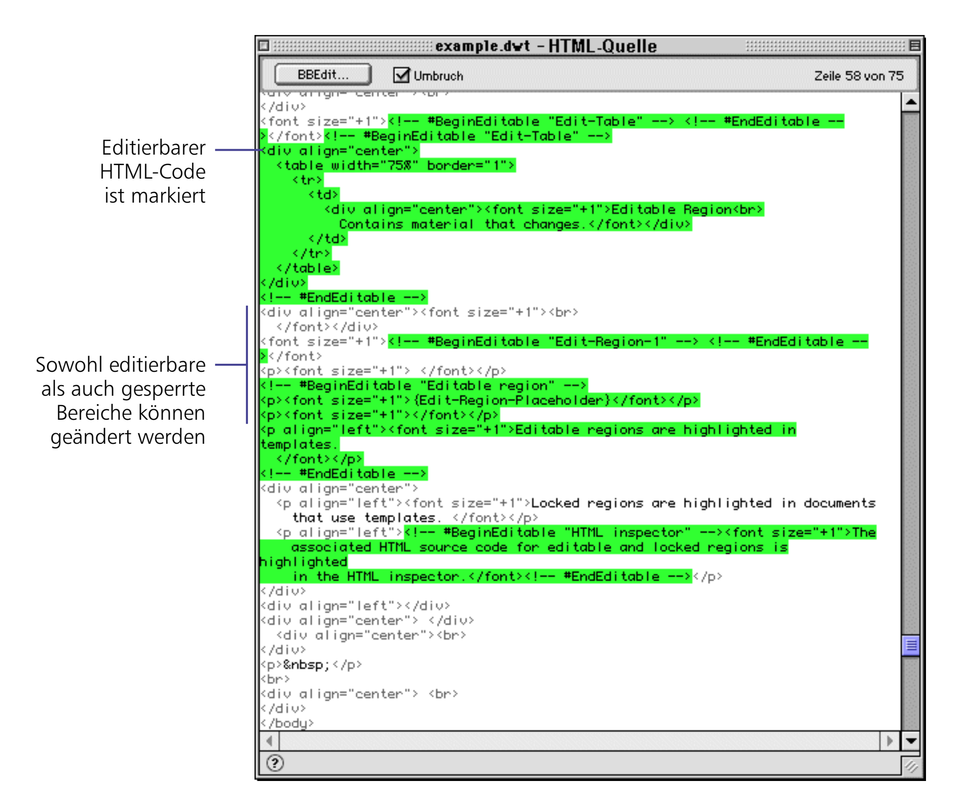
Im HTML-Code wird der editierbare Inhalt mit den Dreamweaver-Kommentaren #BeginEditable und #EndEditable abgegrenzt. Der HTML-Code für einen editierbaren Platzhalter namens Bereich-bearbeiten sieht daher folgendermaßen aus:

```
<!-- #BeginEditable "Bereich-bearbeiten" -->
  {Editierbarer-Bereich}
<!-- #EndEditable -->
```

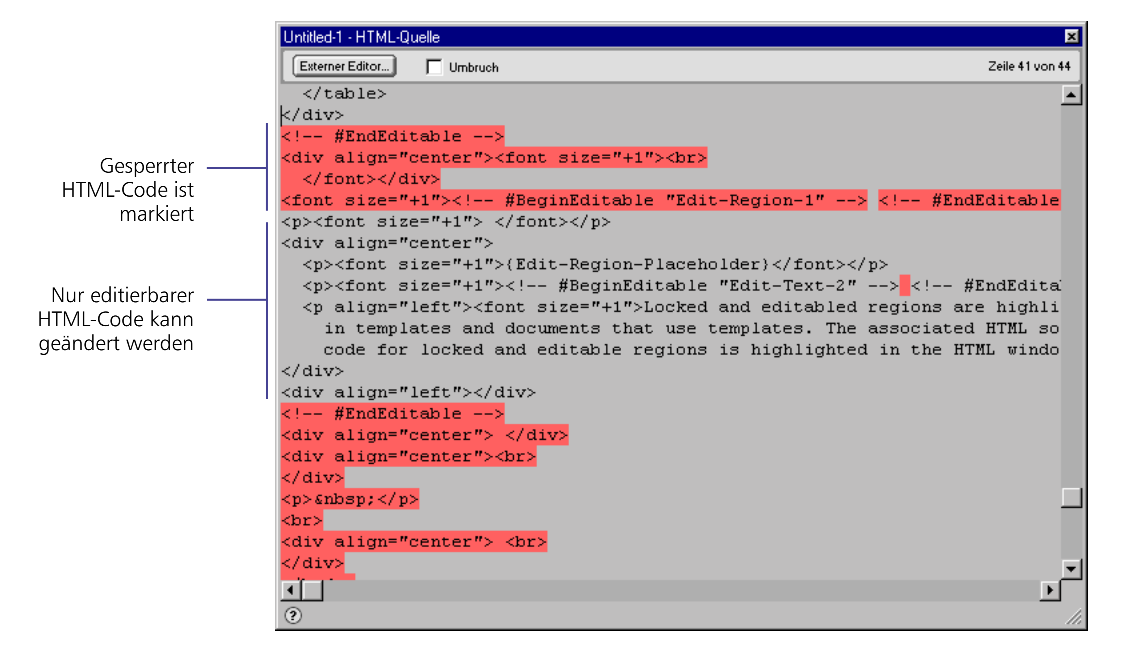
Der HTML-Code für eine editierbare Tabelle namens "Tabelle-bearbeiten" sieht folgendermaßen aus:

```
<!-- #BeginEditable "Tabelle-bearbeiten" -->
<table width="77%" border="1">
  <tr>
    <td> </td>
    <td> </td>
  </tr>
</table>
<!-- #EndEditable -->
```

Bei Vorlagen sind die editierbaren Bereiche im HTML-Fenster markiert. Sie können jedoch den HTML-Quellcode für sowohl editierbare als auch gesperrte Bereiche ändern.



Bei Dokumenten, die auf Vorlagen basieren, sind die gesperrten Bereiche im HTML-Fenster markiert. Sie können nur den editierbaren (nicht markierten) HTML-Quellcode ändern.



Markierung eines Bereichs aufheben

Wenn Sie einen Bereich als editierbar markiert haben und ihn anschließend wieder als nicht editierbar definieren bzw. sperren möchten, wählen Sie den Befehl **Markierung als editierbaren Bereich aufheben**.

So heben Sie die Markierung eines Bereichs auf (um ihn als nicht editierbar zu definieren):

1 Wählen Sie **Ändern** > **Vorlagen** > **Markierung als editierbaren Bereich aufheben**.

2 Wählen Sie den Namen des Bereichs aus der Liste aus, und klicken Sie auf **OK**.

Der Bereich wird gesperrt.

Stile, Zeitleisten und Verhaltensweisen in Vorlagen verwenden

Benutzerdefinierte Stile, Zeitleisten und Verhaltensweisen werden in Vorlagen vollständig unterstützt. Ein Dokument, das auf einer Vorlage basiert, kann jedoch keine eigenen Stylesheets, Zeitleisten oder Verhaltensweisen haben, sondern muß diejenigen verwenden, die in der Vorlage definiert sind. Der Grund hierfür ist, daß Stile, Zeitleisten und Verhaltensweisen über Komponenten im HEAD-Bereich des Dokuments verfügen und dieser Bereich bei Dokumenten, die auf Vorlagen basieren, nicht editierbar ist.

Bei Dokumenten, die auf Vorlagen basieren, können Stile, Zeitleisten und Verhaltensweisen nur auf die editierbaren Bereiche angewandt werden. Weitere Einzelheiten über Stile finden Sie unter "Text mit Stylesheets formatieren" auf Seite 175. Informationen über Zeitleisten und Verhaltensweisen finden Sie in den Dreamweaver Help Pages unter "Interaktivität und Animation – Überblick".

Die Vorlagenpalette

Mit der Vorlagenpalette können Sie neue Vorlagen erstellen und bereits vorhandene Vorlagen verwalten.

So öffnen Sie die Vorlagenpalette:

► Wählen Sie **Fenster** > **Vorlagen**.

Im oberen Bereich der Vorlagenpalette werden alle Vorlagen aufgelistet, die für die Site zur Verfügung stehen. Im unteren Bereich wird der Inhalt der ausgewählten Vorlage angezeigt.

So bearbeiten Sie eine Vorlage:

► Wählen Sie eine Vorlage aus der Liste aus, und klicken Sie auf **Öffnen**, oder doppelklicken Sie in der Liste auf ihren Namen.

So benennen Sie eine Vorlage um:

► Klicken Sie einmal auf den Namen der ausgewählten Vorlage. Wenn der Name als editierbares Feld dargestellt wird, geben Sie einen neuen Namen ein.

Wenn Sie eine Vorlage umbenennen, werden Referenzen zu dieser Vorlage nicht automatisch aktualisiert. Sie müssen die umbenannte Vorlage erneut auf ein Dokument anwenden, um die Referenzen zu aktualisieren. Siehe "Dokumente auf Grundlage einer Vorlage erstellen" auf Seite 98.

Dokumente auf Grundlage einer Vorlage erstellen

Sie können eine Vorlage als Grundlage für ein neues Dokument verwenden oder auf ein bereits vorhandenes Dokument anwenden.

So erstellen Sie mit einer der folgenden Methoden ein Dokument auf Grundlage einer Vorlage:

- Wählen Sie **Datei** > **Neu von Vorlage**. Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld eine Vorlage aus, und klicken Sie auf **Auswählen**.
- Erstellen Sie ein neues Dokument, und ziehen Sie eine Vorlage aus der Vorlagenpalette in das Dokument.

So wenden Sie mit einer der folgenden Methoden eine Vorlage auf ein bereits vorhandenes Dokument an:

- Wählen Sie **Ändern** > **Vorlagen** > **Vorlage auf Seite anwenden**. Wählen Sie eine Vorlage aus der Liste aus, und klicken Sie auf **Auswählen**.
- Ziehen Sie die Vorlage aus der Vorlagenpalette in das Dokumentfenster.
- Wählen Sie die Vorlage in der Vorlagenpalette aus, und klicken Sie auf **Auf Seite anwenden**.

  Wenn Sie eine Vorlage auf ein bereits vorhandenes Dokument anwenden, wird der Inhalt der Vorlage zum Dokument hinzugefügt.

  Falls das Dokument bereits auf einer Vorlage basiert, versucht Dreamweaver, editierbare Bereiche, die in beiden Vorlagen die gleichen Namen haben, aneinander anzupassen und den Inhalt der editierbaren Bereiche in die editierbaren Bereiche der neuen Vorlage einzufügen.

  Wenn bestimmte editierbare Bereiche nicht übereinstimmen oder wenn ein editierbarer Bereich in der alten Vorlage keine Entsprechung in der neuen Vorlage hat, werden Sie in einem Dialogfeld aufgefordert, die überzähligen Bereiche zu löschen oder in die neue Vorlage zu übertragen. Enthält die neue Vorlage mehr editierbare Bereiche als die alte, werden sie im Dokument als Platzhalter angezeigt.

Editierbare Bereiche eines Dokuments suchen

Alle editierbaren Bereiche im Hauptteil der Vorlage werden unten im Menü **Ändern** > **Vorlagen** aufgelistet. Mit dieser Liste können Sie die Bereiche auswählen und bearbeiten.

So können Sie einen editierbaren Bereich im Dokument suchen und auswählen:

- Wählen Sie **Ändern** > **Vorlagen**, und wählen Sie dann den Namen des Bereichs aus der Liste aus.

  Der Bereich wird im Dokument ausgewählt, und Sie können seinen Inhalt überschreiben.

Dokumente von einer Vorlage lösen

Wenn Ihre Seite auf einer Vorlage basiert und Sie die gesperrten und die editierbaren Bereiche der Seite ändern möchten, müssen Sie sie zunächst von der Vorlage lösen. Nachdem die Seite von der Vorlage gelöst wurde, kann sie genauso bearbeitet werden, als ob keine Vorlage angewandt wurde. Die Seite wird jedoch nicht mehr aktualisiert, wenn Sie anschließend die Vorlage bearbeiten.

So lösen Sie ein Dokument von einer Vorlage:

- Wählen Sie **Ändern** > **Vorlagen** > **Lösen von Vorlagenname.dwt**.

  Die Seite wird von der Vorlage gelöst, und alle Bereiche werden editierbar.

Vorlagen ändern und die Site aktualisieren

Wenn Sie eine Vorlage ändern, die in der aktuellen Site verwendet wird, werden Sie aufgefordert, die Seiten zu aktualisieren, die auf der Vorlage basieren. Sie können auch die Aktualisierungsbefehle verwenden, um die aktuelle Seite oder die ganze Site manuell zu aktualisieren. Dies hat die gleiche Wirkung, wie wenn Sie die Vorlage neu anwenden.

So öffnen Sie die Vorlage, mit der das aktuelle Dokument erstellt wurde:

- Wählen Sie **Ändern** > **Vorlagen** > **Öffnen Vorlagenname.dwt**.

So aktualisieren Sie das aktuelle Dokument, damit es die neueste Version der Vorlage verwendet:

- Wählen Sie **Ändern** > **Vorlagen** > **Aktuelle Seite aktualisieren**.

So aktualisieren Sie die ganze Site oder alle Dokumente, die eine bestimmte Vorlage verwenden:

1 Wählen Sie **Ändern** > **Vorlagen** > **Seiten aktualisieren**.

Das Dialogfeld **Seiten aktualisieren** wird angezeigt.

2 Wählen Sie unter **Nachsehen in** eine der folgenden Optionen:

- Wählen Sie **Ganze Site** und dann den Namen der Site. Dadurch werden alle Seiten in der ausgewählten Site aktualisiert, so daß sie die jeweils neueste Version der Vorlagen verwenden.
- Wählen Sie **Dateien mit** und dann den Namen der Vorlage. Dadurch werden alle Seiten in der aktuellen Site aktualisiert, die auf der ausgewählten Vorlage basieren.

Hinweis: Wenn Sie eine Vorlage umbenannt haben, müssen Sie sie zunächst neu auf die referenzierten Dokumente anwenden, bevor Sie die ganze Site aktualisieren. Siehe "Die Vorlagenpalette" auf Seite 97.

3 Stellen Sie sicher, daß unter **Aktualisieren** das Kontrollkästchen **Vorlagen** aktiviert ist.

4 Klicken Sie auf **Starten**.

XML-Inhalt importieren und exportieren

Mit den Funktionen zum XML-Import und -Export können Sie in Dokumenten, die auf Vorlagen basieren, die editierbaren Bereiche von den gesperrten Bereichen trennen. Weiterhin verbinden Sie mit diesen Funktionen die editierbaren Bereiche eines Dokuments, das auf einer Vorlage basiert. Auf diese Weise können Sie editierbaren Inhalt exportieren, ändern oder in anderen Anwendungen entwickeln.

So exportieren Sie die editierbaren Bereiche eines Dokuments als XML:

1. Wählen Sie **Datei** > **Öffnen**, und öffnen Sie ein Dokument, das auf einer Vorlage basiert und editierbare Bereiche hat.
2. Wählen Sie **Datei** > **Exportieren** > **Editierbare Bereiche als XML exportieren**.
3. Daraufhin wird das Dialogfeld **Editierbare Bereiche als XML exportieren** angezeigt. Wählen Sie hier eine Tag-Notation, und klicken Sie auf **OK**.

   Weitere Informationen zu Tag-Notationen finden Sie unter "XML-Tag-Notationen" auf Seite 102.
4. Geben Sie im angezeigten Dialogfeld einen Namen für die XML-Datei ein, und klicken Sie auf **Speichern**.

   Wenn ein Dokument exportiert wird, enthält die erstellte XML-Datei den Namen der verwendeten Vorlage sowie die Namen aller editierbaren Bereiche.

So importieren Sie XML-Inhalt:

1. Wählen Sie **Datei** > **XML in Vorlage importieren**.
2. Wählen Sie die XML-Datei aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.

   Wenn die XML-Datei importiert wird, verbindet Dreamweaver den XML-Inhalt mit der Vorlage, die in der XML-Datei angegeben ist. Das Ergebnis wird in einem neuen Dokumentfenster angezeigt. Falls die angegebene Vorlage nicht gefunden werden kann, werden Sie aufgefordert, eine Vorlage auszuwählen.

XML-Tag-Notationen

Beim Export von Inhalt haben Sie in Dreamweaver die Wahl zwischen zwei verschiedenen Tag-Notationen: Sie können die Namen editierbarer Bereiche als XML-Tags oder Dreamweaver Standard-XML-Tags verwenden. Welche Notation geeignet ist, richtet sich danach, wie der XML-Inhalt in Ihre Web-Site integriert wird.

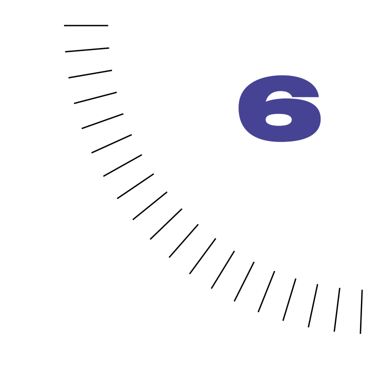
Der folgende XML-Code wurde aus einem Dokument exportiert, das auf einer Vorlage namens Nachrichtenvorlage basiert. Das Dokument hat einen editierbaren Bereich namens Bereich-bearbeiten.

- Wenn Sie die Namen editierbarer Bereiche als Tags verwenden, identifiziert in diesem Beispiel das doctitle-Tag den Titel der Vorlage, und Bereich-bearbeiten identifiziert den editierbaren Bereich.

```
<doctitle>
    <![CDATA[<title>Nachrichtenvorlage</title>]]>
</doctitle>
<Bereich-bearbeiten>
    <![CDATA[{Bereich-bearbeiten}]]>
</Bereich-bearbeiten>
```

- Standard Dreamweaver-XML-Tags verwenden das item name-Tag. In diesem Beispiel identifizieren item name="doctitle" und item name="Bereich-bearbeiten" den Titel der Vorlage und den editierbaren Bereich.

```
<item name="doctitle">
    <![CDATA[ <title>Nachrichtenvorlage</title>]]>
</item>
<item name="Bereich-bearbeiten">
    <![CDATA[{Bereich-bearbeiten}]]></item>
</item>
```



KAPITEL 6
Site-Planung

Site-Planung – Überblick

Eine Site dient als Speicherort für die Dokumente einer Web-Site. Sites können sich auf lokalen oder entfernten Servern befinden. Damit Sie mit Dreamweaver arbeiten können, müssen Sie zunächst eine lokale Site erstellen. Siehe "Lokale Sites erstellen" auf Seite 104.

Nachdem Sie Ihre lokale Site eingerichtet haben, erstellen Sie Hyperlinks zu Dokumenten innerhalb Ihrer Site, zu Dokumenten in entfernten Sites, zu E-Mail-Adressen und Skripten. Siehe "Hyperlinks erstellen" auf Seite 105.

Zur Vereinfachung der Site-Verwaltung kann Dreamweaver den Site-Inhalt entweder als Dateiliste oder als Site-Map anzeigen. Mit der Site-Map können Sie schnell und einfach Prototypen Ihrer Web-Sites erstellen und anzeigen. Siehe "Mit Site-Dateien arbeiten" auf Seite 117 und "Site-Maps erstellen" auf Seite 118.

Lokale Sites erstellen

Für eine lokale Site müssen Sie einen Namen und einen lokalen Stammordner angeben, damit Dreamweaver weiß, wo die Dateien der Site gespeichert werden sollen. Sie sollten für jede Ihrer Web-Sites eine lokale Site erstellen.

Wenn Sie Ihre Site später auf einem entfernten Server publizieren und testen möchten, können Sie zusätzliche, sitespezifische Informationen angeben. Genauere Einzelheiten über entfernte Sites finden Sie unter "Sites definieren" auf Seite 128.

So erstellen Sie eine lokale Site:

1 Wählen Sie **Site** > **Neue Site**.

2 Wählen Sie im Dialogfeld **Site-Definition** aus der Liste **Kategorie** die Option **Lokale Infos**.

3 Geben Sie die folgenden Optionen an:

Site-Name Identifiziert die Site. Der Site-Name wird im Site-Fenster und im Untermenü **Site** > **Site öffnen** angezeigt.

Lokaler Stammordner Bezeichnet den Ordner auf Ihrer Festplatte, in dem Site-Dateien, Vorlagen und Bibliothekselemente gespeichert werden. Wenn Dreamweaver stammrelative Hyperlinks auflöst, dient dabei dieser Ordner als Bezugspunkt. Geben Sie einen Pfad ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um den gewünschten Ordner zu suchen und auszuwählen.

HTTP-Adresse Identifiziert den Site-URL, damit Hyperlinks, die sich innerhalb der Site befinden und absolute URLs verwenden, verifiziert werden können. Siehe "Hyperlinks zwischen Dokumenten überprüfen" auf Seite 150.

Cache Erstellt einen lokalen Cache-Speicher, um eine höhere Geschwindigkeit bei der Hyperlink- und Site-Verwaltung zu erzielen. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, fordert Dreamweaver Sie noch einmal auf, einen Cache zu erstellen, bevor die Site angelegt wird.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Hyperlinks erstellen

Hyperlinks sind Verbindungen zu Dokumenten in Ihrer Site oder in anderen Web-Sites. Sie können Hyperlinks vom Dokumentfenster aus mit dem Eigenschaften-Inspector oder mit dem Menü **Ändern** erstellen.

Sie haben in Dreamweaver mehrere Möglichkeiten, Hyperlinks zu erstellen:

- Zeigen Sie mit dem Dateizeiger-Symbol auf die Datei, zu der Sie einen Hyperlink erstellen möchten. Siehe "Hyperlinks mit dem Dateizeiger-Symbol erstellen" auf Seite 106.
- Mit dem Eigenschaften-Inspector können Sie auf die herkömmliche Weise Hyperlinks erstellen, indem Sie einen Pfad eingeben oder die gewünschte Datei suchen. Siehe "Hyperlinks zu Dokumenten erstellen" auf Seite 109.
- Mit benannten Ankern können Sie zu bestimmten Positionen innerhalb eines Dokuments springen. Siehe "Hyperlinks zu benannten Ankern erstellen" auf Seite 110.
- Mit E-Mail-, Nowhere- und Skript-Hyperlinks können Sie Mail-Programme öffnen, auf JavaScript-Ereignisse zugreifen oder JavaScript-Code ausführen. Siehe "E-Mail-, Nowhere- und Skript-Hyperlinks erstellen" auf Seite 111.
- Sie können auch in der Site-Map Hyperlinks erstellen. Siehe "Hyperlinks in der Site-Map-Ansicht erstellen und modifizieren" auf Seite 123.
- Verwenden Sie das Dokumentfenster oder einen Browser, um alle Hyperlinks zu testen. Siehe "Hyperlinks testen" auf Seite 113.

Bevor Sie Hyperlinks erstellen, sollten Sie den Unterschied zwischen relativen und absoluten Pfaden verstehen. Weiterhin müssen Sie wissen, wie Sie die verschiedenen Pfadtypen angeben. Siehe "Relative und absolute Pfade" auf Seite 113.

Hyperlinks mit dem Dateizeiger-Symbol erstellen

Sie können Hyperlinks mit dem Dateizeiger-Symbol erstellen. Zeigen Sie dazu auf ein anderes geöffnetes Dokument, auf eine Datei im Site-Fenster oder auf einen sichtbaren Anker in einem geöffneten Dokument. Das Dateizeiger-Symbol wird im Eigenschaften-Inspector und in der Site-Map angezeigt, wenn eine Datei ausgewählt ist. Das Symbol erscheint auch, wenn Sie eine Auswahl mit gedrückter Umschalttaste ziehen.

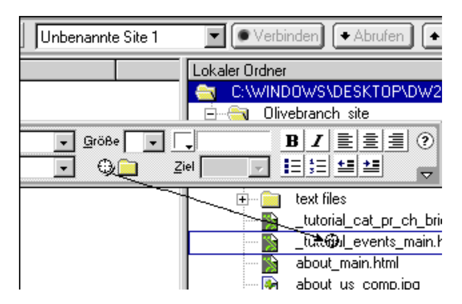
So erstellen Sie mit dem Dateizeiger-Symbol im Eigenschaften-Inspector einen Hyperlink zu einem Dokument:

1 Wählen Sie im Dokumentfenster eine Textstelle oder ein Bild aus.

2 Ziehen Sie das Dateizeiger-Symbol aus dem Eigenschaften-Inspector, und zeigen Sie auf ein anderes geöffnetes Dokument, auf einen sichtbaren Anker in einem geöffneten Dokument oder auf eine Datei im Site-Fenster.

   Das Feld **Hyperlink** wird aktualisiert und zeigt den Hyperlink an.

3 Lassen Sie die Maustaste los, um den Hyperlink zu erstellen.



So wird das Dateizeiger-Symbol aus dem Eigenschaften-Inspector zu einer Datei im Site-Fenster gezogen.

So erstellen Sie einen Hyperlink von einer Auswahl in einem geöffneten Dokument:

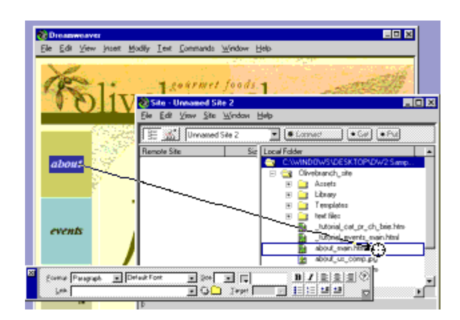
1 Wählen Sie im Dokumentfenster eine Textstelle aus.

2 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und ziehen Sie den Cursor von der Auswahl weg.

   Beim Ziehen wird das Dateizeiger-Symbol angezeigt.

3 Zeigen Sie mit dem Cursor auf ein anderes geöffnetes Dokument, auf einen sichtbaren Anker in einem geöffneten Dokument oder auf eine Datei im Site-Fenster.

4 Lassen Sie die Maustaste los, um den Hyperlink zu erstellen.



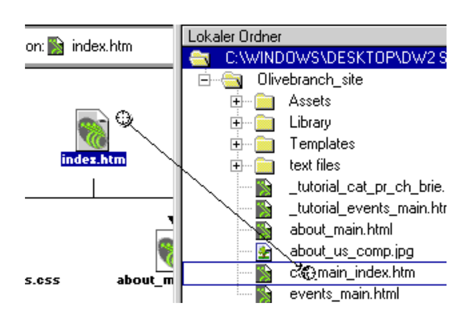
So wird das Dateizeiger-Symbol (mit gedrückter Umschalttaste) von einer Auswahl im Dokument zu einer Datei im Site-Fenster gezogen.

So erstellen Sie einen Hyperlink von einer Datei in der Site-Map:

1 Wählen Sie eine HTML-Seite in der Site-Map aus.

   Das Dateizeiger-Symbol wird neben der Datei angezeigt.

2 Ziehen Sie das Dateizeiger-Symbol, und zeigen Sie damit auf ein anderes geöffnetes Dokument, auf einen sichtbaren Anker in einem geöffneten Dokument oder auf eine Datei im Site-Fenster.



So wird das Dateizeiger-Symbol von einer ausgewählten Datei in der Site-Map zu einer Datei in der Site-Dateien-Ansicht des Site-Fensters gezogen.

Unter "Site-Maps erstellen" auf Seite 118 wird genauer beschrieben, wie Sie eine Site-Map erstellen.

Hyperlinks zu Dokumenten erstellen

Mit dem Eigenschaften-Inspector können Sie ein Bild oder eine Textstelle im aktuellen Dokument mit einem anderen Dokument verknüpfen.

So erstellen Sie Hyperlinks zwischen Dokumenten:

1 Wählen Sie ein Bild oder eine Textstelle im Dokumentfenster aus.

2 Öffnen Sie den Eigenschaften-Inspector (**Fenster** > **Eigenschaften**), und führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie einen Pfad in das Feld **Hyperlink** ein.

  Wenn Sie einen Hyperlink zu einem Dokument in Ihrer Site erstellen möchten, geben Sie einen dokument- oder stammrelativen Pfad ein. Möchten Sie dagegen einen Hyperlink zu einem Dokument außerhalb Ihrer Site erstellen, geben Sie einen absoluten Pfad ein.

- Klicken Sie auf das Ordnersymbol, um eine Datei zu suchen und auszuwählen.

  Der Pfad der Datei wird im Feld **URL** angezeigt. Geben Sie im Popup-Menü **Relativ zu** an, ob der Pfad dokumentrelativ oder stammrelativ sein soll. Klicken Sie dann auf **Auswählen**.

- Ziehen Sie eine Datei aus dem Site-Fenster in das Feld **Hyperlink** des Eigenschaften-Inspectors.

3 Damit das verknüpfte Dokument nicht im aktuellen Frame oder Fenster, sondern in einem anderen angezeigt wird, wählen Sie im Popup-Menü **Ziel** einen Frame-Namen aus, oder wählen Sie eines der folgenden, reservierten Ziele:

- _leer lädt das verknüpfte Dokument in einem neuen, unbenannten Browser-Fenster.
- _übergeordnet lädt das verknüpfte Dokument im übergeordneten Frameset oder Fenster des Frames, der den Hyperlink enthält. Wenn der Frame, der den Hyperlink enthält, nicht verschachtelt ist, wird das verknüpfte Dokument im ganzen Browser-Fenster geladen.
- _selbst lädt das verknüpfte Dokument im gleichen Frame oder Fenster wie den Hyperlink. Dieses Ziel wird impliziert, so daß Sie es in der Regel nicht angeben müssen.
- _oben lädt das verknüpfte Dokument im ganzen Browser-Fenster. Dabei werden alle Frames entfernt.

Hyperlinks zu benannten Ankern erstellen

Benannte Anker markieren bestimmte Positionen in einem Dokument. Mit benannten Ankern können Sie zu markierten Positionen im aktuellen Dokument springen oder Hyperlinks zu markierten Positionen in einem anderen Dokument erstellen.

So erstellen Sie einen benannten Anker:

1 Plazieren Sie den Cursor im Dokumentfenster an der Stelle, an der Sie den benannten Anker erstellen möchten.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie **Einfügen** > **Benannter Anker**.
- Wählen Sie **Fenster** > **Objekte**. Wählen Sie dann im Popup-Menü oben in der Objektpalette die Tafel **Unsichtbare Elemente**, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Anker**.

3 Geben Sie im angezeigten Dialogfeld einen Namen für den Anker ein.

Wenn das Ankersymbol nicht an der Position des Cursors erscheint, wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**.

So erstellen Sie einen Hyperlink zu einem benannten Anker:

1 Wählen Sie im Dokumentfenster eine Textstelle oder ein Bild aus.

2 Geben Sie in das Feld **Hyperlink** des Eigenschaften-Inspectors das Zeichen # und den Namen des Ankers ein. Zum Beispiel:

- Um einen Hyperlink zu einem Anker namens "zwei" in der aktuellen Datei herzustellen, geben Sie #zwei ein.
- Um einen Hyperlink zu einem benannten Anker names "zwei" in einer anderen Datei im gleichen Ordner herzustellen, geben Sie *Dateiname.html*#zwei ein.

So erstellen Sie mit dem Dateizeiger-Symbol einen Hyperlink zu einem benannten Anker:

1 Wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**, damit der Anker angezeigt wird.

2 Wählen Sie im Dokumentfenster eine Textstelle oder ein Bild aus.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf das Dateizeiger-Symbol, und ziehen Sie es zu dem Anker, zu dem Sie einen Hyperlink erstellen möchten. Dabei kann es sich entweder um einen Anker im gleichen Dokument oder um einen Anker in einem anderen geöffneten Dokument handeln.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, klicken Sie in das Dokumentfenster, und ziehen Sie den Cursor zu dem Anker, zu dem Sie den Hyperlink erstellen möchten. Dabei kann es sich entweder um einen Anker im gleichen Dokument oder um einen Anker in einem anderen geöffneten Dokument handeln.

E-Mail-, Nowhere- und Skript-Hyperlinks erstellen

In der Regel werden Hyperlinks zu Dokumenten und benannten Ankern erstellt (wie unter "Hyperlinks zu Dokumenten erstellen" auf Seite 109 und "Hyperlinks zu benannten Ankern erstellen" auf Seite 110 beschrieben). Es stehen jedoch noch weitere Hyperlink-Arten zur Verfügung.

Wenn Sie auf einen E-Mail-Hyperlink klicken, wird ein neues Nachrichtenfenster geöffnet, und zwar in dem Mail-Programm, das zum jeweiligen Browser gehört. Dabei wird die im Hyperlink angegebene E-Mail-Adresse automatisch in das Feld **An:** des Nachrichtenfensters eingetragen.

So erstellen Sie einen E-Mail-Hyperlink:

1 Wählen Sie im Dokumentfenster eine Textstelle oder ein Bild aus.

2 Geben Sie in das Feld **Hyperlink** des Eigenschaften-Inspectors mailto: ein, gefolgt von einer E-Mail-Adresse.

3 Drücken Sie die Eingabetaste.

Nowhere-Hyperlinks führen, wie ihr Name besagt, nicht zu anderen Elementen. Diese Hyperlinks sind jedoch nützlich, da sie den Zugriff auf JavaScript-Ereignisse ermöglichen, ohne daß der Anwender die aktuelle Seite verlassen muß, wie dies bei Text oder Bildern der Fall wäre. Beispielsweise können Bilder in den meisten Browsern das onMouseOver-Ereignis nicht erkennen. Sie müssen die Bilder daher in Nowhere-Hyperlinks einbinden, um Rollovers zu implementieren (mit dem Verhalten **Bild austauschen** in Dreamweaver wird dies automatisch vorgenommen).

So erstellen Sie einen Nowhere-Hyperlink:

1 Wählen Sie im Dokumentfenster eine Textstelle oder ein Bild aus.

2 Geben Sie in das Feld **Hyperlink** des Eigenschaften-Inspectors das Zeichen # ein.

3 Drücken Sie die Eingabetaste.

Skript-Hyperlinks führen JavaScript-Code aus oder rufen JavaScript-Funktionen auf. Mit diesen Hyperlinks erhalten Anwender zusätzliche Informationen über ein bestimmtes Element, ohne die aktuelle Seite verlassen zu müssen. Weiterhin können Skript-Hyperlinks verwendet werden, um Berechnungen, Formularüberprüfungen und andere Verarbeitungsaufgaben durchzuführen, wenn der Anwender auf ein bestimmtes Element klickt.

So erstellen Sie einen Skript-Hyperlink:

1 Wählen Sie im Dokumentfenster eine Textstelle oder ein Bild aus.

2 Geben Sie in das Feld **Hyperlink** des Eigenschaften-Inspectors javascript: ein, gefolgt von JavaScript-Code oder einem Funktionsaufruf.

   Wenn Sie in das Feld **Hyperlink** beispielsweise javascript:alert('Diese Funktion wurde nicht implementiert') eingeben, wird ein Hyperlink erstellt, der eine JavaScript-Warnmeldung mit dem Text Diese Funktion wurde nicht implementiert anzeigt.

   Hinweis: JavaScript-Code steht zwischen doppelten Anführungszeichen (als Wert des HREF-Attributs). Sie müssen daher im Skript-Code entweder einfache Anführungszeichen verwenden oder den doppelten Anführungszeichen Schrägstriche voranstellen (zum Beispiel: \"Diese Funktion wurde nicht implementiert\").

Hyperlinks testen

Die Hyperlinks im Dokumentfenster sind nicht aktiv, das heißt, wenn Sie darauf klicken, wird das verknüpfte Dokument nicht aufgerufen. Dies ist erforderlich, damit Sie auf einen Hyperlink klicken können, um die zugehörigen Textstellen oder Bilder zu ändern. Wenn Sie die verknüpfte Datei bearbeiten möchten, können Sie sie in Dreamweaver öffnen und ändern; das Testen von Hyperlinks ist jedoch nur in einem Browser möglich. Siehe "Ihre Site testen" auf Seite 147.

So testen Sie Hyperlinks in einem Browser:

- Wählen Sie **Datei** > **Vorschau in Browser**.

So öffnen Sie verknüpfte Dokumente in Dreamweaver mit einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie den Hyperlink aus, und wählen Sie dann **Ändern** > **Hyperlink** > **Verknüpfte Seite öffnen**.
- Drücken Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), und doppelklicken Sie auf den Hyperlink.

Hinweis: Das verknüpfte Dokument muß sich auf dem lokalen Datenträger befinden.

Relative und absolute Pfade

Dokumentpfade lassen sich in die folgenden drei Arten einteilen: absolute Pfade, stammrelative Pfade und dokumentrelative Pfade. Pfade werden in das Feld **Hyperlink** des Eigenschaften-Inspectors oder in das Feld **URL** des Dialogfelds **HTML-Datei auswählen** eingegeben (dieses Dialogfeld wird vom Eigenschaften-Inspector aus aufgerufen). Siehe "Hyperlinks zu Dokumenten erstellen" auf Seite 109.

Absolute Pfade Dies sind vollständige Pfade, die das Server-Protokoll (normalerweise *http://* für Web-Seiten) beinhalten. Ein absoluter Pfad ist beispielsweise *http://www.macromedia.com/dreamweaver/*. Absolute Pfade sind gültig, unabhängig davon, wo sich das Quelldokument befindet; wenn das Zieldokument verschoben wird, kann der Hyperlink jedoch nicht mehr korrekt hergestellt werden. Ein absoluter Pfad ist erforderlich, wenn Sie einen Hyperlink zu einer Datei erstellen, die sich außerhalb der aktuellen Site befindet.

Stammrelative Pfade Diese Pfade beginnen immer am Stamm der aktuellen Site. Alle Dateien der Site, die allgemein sichtbar sind, befinden sich innerhalb des Site-Stamms. Stammrelative Pfade beginnen mit einem Schrägstrich, womit der Server angewiesen wird, am Stamm zu beginnen. Der Pfad */dreamweaver/intro.htm* stellt beispielsweise einen Hyperlink zu einem Dokument namens *intro.htm* her, das sich im Dreamweaver-Ordner befindet. Der Dreamweaver-Ordner befindet sich wiederum am Stamm der Site.

Stammrelative Pfade sind besonders gut zum Verknüpfen von Dateien geeignet, wenn der Inhalt häufig verschoben wird. Bei diesen Pfaden funktionieren die Hyperlinks auch dann, wenn das Dokument, von dem Sie einen Hyperlink erstellen, innerhalb der Site verschoben wird. Stammrelative Pfade eignen sich jedoch nicht für Sites, die lokal angezeigt werden sollen (wie beispielsweise Präsentationen). Für solche Sites sollten Sie statt dessen dokumentrelative Pfade verwenden.

Wenn Sie mit Dreamweaver auf einem lokalen Datenträger arbeiten, definieren Sie eine lokale Site, indem Sie einen Ordner auswählen, der als Äquivalent des Dokumentstamms auf einem Server dient. Dreamweaver verwendet diesen Ordner für alle Hyperlinks zu lokalen Dateien, die als stammrelative URLs angegeben werden. Stammrelative Hyperlinks funktionieren erst, wenn das Dokument in einer lokalen Site gespeichert wurde. Zur Definition einer lokalen Site wählen Sie **Site** > **Sites definieren**. Siehe "Lokale Sites erstellen" auf Seite 104.

Hinweis: Der Inhalt von Hyperlinks, die mit stammrelativen Pfaden erstellt wurden, wird nicht angezeigt, wenn Sie eine lokale Vorschau der Dokumente in einem Browser anzeigen. Der Grund hierfür ist, daß Browser im Gegensatz zu Servern keine Site-Stämme erkennen können. Wenn Sie eine Vorschau von stammrelativen Hyperlinks anzeigen möchten, müssen Sie die Datei an einen entfernten Server übertragen und von dort anzeigen.

Dokumentrelative Pfade Diese Pfade sind relativ zu dem Ordner, der das aktuelle Dokument enthält. Beispielsweise bezieht sich *document.htm* auf ein Dokument im aktuellen Ordner; *../document.htm* ist ein Dokument, das sich in dem Ordner befindet, der dem aktuellen Ordner übergeordnet ist; bei *htmldocs/document.htm* handelt es sich um ein Dokument im Ordner *htmldocs*, der sich wiederum im aktuellen Ordner befindet. Dokumentrelative Pfade sind besonders gut geeignet, wenn Sie Hyperlinks zu Dateien erstellen, die sich stets im gleichen Ordner befinden wie das aktuelle Dokument.

Hinweis: Dokumentrelative Pfade sind ohne einen festen Ausgangspunkt nicht gültig. Daher sollten Sie Ihre neue Datei erst speichern, bevor Sie einen dokumentrelativen Pfad erstellen. Wenn Sie einen dokumentrelativen Pfad erstellen, bevor die Datei gespeichert wurde, verwendet Dreamweaver einen absoluten Pfad, der mit Datei:// beginnt, bis Sie die Datei speichern.

Dateien im Site-Fenster anzeigen

Mit dem Site-Fenster können Sie lokale und entfernte Sites anzeigen, Site-Dokumente hinzufügen und entfernen sowie die Storyboarding-Funktion verwenden.

Das Site-Fenster besteht aus zwei Fensterbereichen, einer Trennleiste und mehreren Schaltflächen. Wenn Sie Änderungen an den Optionen des Site-Fensters vornehmen, werden diese gespeichert und sind auch dann noch gültig, wenn Sie das Site-Fenster das nächste Mal öffnen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Optionen für das Site-Fenster" auf Seite 130.

Lokale und entfernte Sites anzeigen

Im Site-Fenster kann der Inhalt von sowohl lokalen als auch entfernten Sites angezeigt werden. Für lokale Sites kann eine Dateiliste, eine visuelle Darstellung, genannt Map, oder beides angezeigt werden. Für entfernte Sites können dagegen nur Dateilisten angezeigt werden.

So zeigen Sie Site-Dateien mit einer der folgenden Methoden an:

- Wählen Sie **Fenster** > **Sites**.
- Klicken Sie im Site-Fenster auf die Schaltfläche **Site-Dateien**.



Im Fensterbereich **Lokaler Ordner** werden die Dateien der lokalen Site aufgelistet, im Fensterbereich **Entfernte Site** dagegen die Dateien der entfernten Site.

Hinweis: Wenn Sie eine lokale Site anzeigen, für die keine entsprechende entfernte Site vorhanden ist, ist der Fensterbereich **Entfernte Site** leer.

So zeigen Sie die Site-Map mit einer der folgenden Methoden an:

- Wählen Sie **Fenster** > **Site-Map**.
- Klicken Sie im Site-Fenster auf die Schaltfläche **Site-Map**, oder klicken Sie auf den Schaltflächenpfeil **Site-Map**, und wählen Sie **Map und Dateien**.



Im Fensterbereich **Lokaler Ordner** werden die Dateien der lokalen Site aufgelistet, und im Fensterbereich **Site-Navigation** wird die lokale Site als visuelle Darstellung angezeigt.

So zeigen Sie nur die Site-Map an:

- Klicken Sie auf den Schaltflächenpfeil **Site-Map**, und wählen Sie **Nur Map**.

Site-Anzeige ändern

Standardmäßig wird die entfernte Site (oder lokale Site-Map) im linken Fensterbereich und die lokale Site im rechten Fensterbereich angezeigt. Sie können diese Anordnung der Fensterbereiche jedoch umschalten.

So bestimmen Sie, in welchen Fensterbereichen die lokalen und die entfernten Sites angezeigt werden:

1. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, um das Dialogfeld **Voreinstellungen** zu öffnen. Wählen Sie hier die Kategorie **Site-FTP**.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü **Immer zeigen** die Option **Lokale Dateien**, und geben Sie dann an, ob die lokalen Dateien im rechten oder im linken Bereich des Site-Fensters angezeigt werden sollen.

  Die lokale Site wird im ausgewählten Fensterbereich und die entfernte Site (oder die Site-Map) im gegenüberliegenden Fensterbereich angezeigt.

- Wählen Sie im Menü **Immer zeigen** die Option **Entfernte Dateien**, und geben Sie dann an, ob die entfernten Dateien im rechten oder im linken Bereich des Site-Fensters angezeigt werden sollen.

  Die entfernte Site wird im ausgewählten Fensterbereich und die lokale Site (oder die Site-Map) im gegenüberliegenden Fensterbereich angezeigt.

So ändern Sie den Anzeigebereich:

- Ziehen Sie die Trennleiste, um den rechten oder den linken Fensterbereich zu vergrößern.
- Verwenden Sie die Abrollbalken unten in den Fensterbereichen, um den Inhalt zu verschieben.
- Klicken Sie in der Site-Map auf den Pfeil über einer Datei, und ziehen Sie ihn, um die Spaltenbreite zu ändern.

Weitere Informationen über Site-Voreinstellungen finden Sie unter "Site-FTP – Voreinstellungen wählen" auf Seite 132.

Mit Site-Dateien arbeiten

Mit der Site-Dateien-Ansicht können Sie lokale und entfernte Sites als Dateilisten anzeigen, einer Site neue Dateien und Ordner hinzufügen oder die Anzeige der Site aktualisieren, nachdem Änderungen vorgenommen wurden.

So zeigen Sie die Site-Dateien mit einer der folgenden Methoden an:

- Wählen Sie **Fenster** > **Sites**, um das Site-Fenster in der Site-Dateien-Ansicht zu öffnen.
- Klicken Sie im Site-Fenster auf die Schaltfläche **Site-Dateien**.

So fügen Sie einer Site einen neuen Ordner hinzu:

1. Wählen Sie **Datei** > **Neuer Ordner** (Windows) oder **Site** > **Site-Dateien-Ansicht** > **Neuer Ordner** (Macintosh).
2. Wählen Sie den neuen Ordner aus, und benennen Sie ihn.

So fügen Sie einer Site eine neue Datei hinzu:

1. Wählen Sie **Datei** > **Neue Datei** (Windows) oder **Site** > **Site-Dateien-Ansicht** > **Neue Datei** (Macintosh).
2. Wählen Sie die neue Datei aus, und benennen Sie sie.

So aktualisieren Sie die Site-Dateien-Ansicht, nachdem Änderungen vorgenommen wurden:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Lokal aktualisieren** (Windows) oder **Site** > **Site-Dateien-Ansicht** > **Lokal aktualisieren** (Macintosh).
- Wählen Sie **Ansicht** > **Entfernt aktualisieren** (Windows) oder **Site** > **Site-Dateien-Ansicht** > **Entfernt aktualisieren** (Macintosh).

Wenn Sie mit lokalen und entfernten Sites arbeiten, können Sie ermitteln, welche Dateien aktualisiert wurden. Diese Funktion bietet sich an, wenn Sie alle Dateien, deren lokale Version neuer ist als die entfernte Version, an die entfernte Site übertragen möchten, oder wenn Sie alle Dateien, deren entfernte Version neuer ist als die lokale Version, auf die lokale Site herunterladen möchten.

So wählen Sie neuere lokale Dateien:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Neuere lokale auswählen** (Windows) oder **Site** > **Site-Dateien-Ansicht** > **Neuere lokale auswählen** (Macintosh).

So wählen Sie neuere entfernte Dateien:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Neuere entfernte auswählen** (Windows) oder **Site** > **Site-Dateien-Ansicht** > **Neuere entfernte auswählen** (Macintosh).

Unter "Das Eincheck-/Auscheck-System" auf Seite 133 wird genauer beschrieben, wie Sie mit lokalen und entfernten Sites arbeiten.

Site-Maps erstellen

Mit der Site-Map-Ansicht können Sie lokale Sites als visuelle Darstellungen verknüpfter Symbole anzeigen, Ihrer Site neue Dateien hinzufügen sowie Hyperlinks hinzufügen, ändern und entfernen. Die Site-Map-Ansicht ist ideal für die Storyboarding-Funktion geeignet. Sie können schnell und einfach einen Prototyp der gesamten Site-Struktur und anschließend einen Ausdruck der Site-Map erstellen.

Hinweis: Die Site-Map-Ansicht kann nur für lokale Sites verwendet werden. Wenn Sie eine Site-Map einer entfernten Site erstellen möchten, müssen Sie zunächst den gesamten Inhalt auf Ihr lokales Laufwerk kopieren.

So zeigen Sie eine Site-Map mit einer der folgenden Methoden an:

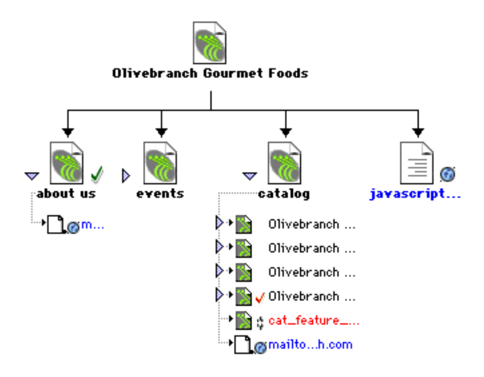
- Wählen Sie **Fenster** > **Site-Map**, um das Site-Fenster zu öffnen.
- Klicken Sie im Site-Fenster auf die Schaltfläche **Site-Map**.

Die Homepage der Site bildet den Ausgangspunkt der Site-Map. Wenn Dreamweaver nicht feststellen kann, welche Seite in der aktuellen Site die Homepage ist, wird das Dialogfeld **Site-Definition** mit der Tafel **Site-Map-Layout** geöffnet, und Sie werden aufgefordert, die korrekte Seite auszuwählen.

HTML-Dateien und anderer Seiteninhalt werden in der Site-Map durch Symbole dargestellt. Hyperlinks werden in der Reihenfolge angezeigt, in der sie im HTML-Quellcode auftreten.

- Roter Text stellt einen fehlerhaften Hyperlink dar.
- Blauer Text mit einem Globus-Symbol kennzeichnet eine Datei, die sich in einer anderen Site befindet, oder einen besonderen Hyperlink (wie beispielsweise einen E-Mail-Hyperlink oder einen Skript-Hyperlink).
- Ein grünes Häkchen kennzeichnet eine Datei, die Sie ausgecheckt haben.
- Ein rotes Häkchen kennzeichnet eine Datei, die von einer anderen Person ausgecheckt wurde.
- Ein Sperrsymbol in der Form eines Vorhängeschlosses kennzeichnet eine schreibgeschützte Datei (Windows) oder eine gesperrte Datei (Macintosh).

Standardmäßig zeigt die Site-Map zwei Ebenen der Site-Struktur an und geht dabei von der aktuellen Homepage aus. Klicken Sie auf die Plus- und Minuszeichen (Windows) oder den Erweiterungspfeil (Macintosh) neben den Seiten, um die Seiten unterhalb der zweiten Ebene ein- oder auszublenden.



Versteckte und abhängige Dateien werden in der Site-Map standardmäßig nicht angezeigt. Bei versteckten Dateien handelt es sich um HTML-Dateien, die als versteckt markiert wurden. Abhängige Dateien enthalten keinen HTML-Seiteninhalt, sondern beispielsweise Bilder, Vorlagen und Shockwave- oder Flash-Dateien. Siehe "Site-Map-Layout ändern" auf Seite 120 und "Site-Map-Dateien einblenden und ausblenden" auf Seite 124.

Site-Map-Layout ändern

Mit den Optionen für das Site-Map-Layout können Sie das Erscheinungsbild Ihrer Site-Map anpassen. Legen Sie die Homepage sowie die Anzahl der Spalten fest, und geben Sie an, ob versteckte und abhängige Dateien angezeigt werden sollen.

So ändern Sie das Site-Map-Layout:

1 Öffnen Sie das Dialogfeld **Site-Definition** mit einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie **Site** > **Sites definieren**, und klicken Sie anschließend auf **Bearbeiten**. Wählen Sie links in der Liste **Kategorie** die Option **Site-Map-Layout**.
- Wählen Sie **Ansicht** > **Layout** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Layout** (Macintosh).

2 Legen Sie die folgenden Optionen fest:

Homepage Definiert die Homepage für die Site-Map. Wenn Sie keine Homepage angeben und Dreamweaver am Stamm keine Datei namens *index.html* oder *index.htm* finden kann, werden Sie beim Öffnen der Site-Map dazu aufgefordert, eine Homepage auszuwählen.

Anzahl der Spalten Gibt an, wie viele Seiten pro Zeile in der Site-Map angezeigt werden.

Spaltenbreite Gibt an, wie breit die Spalten der Site-Map in Pixeln sind.

Symbolbeschriftungen Bestimmt, ob unter den Symbolen in der Site-Map Dateinamen oder Seitentitel angezeigt werden. Sie können die Dateinamen und Seitentitel von der Site-Map aus ändern.

Als versteckt markierte Dateien zeigen Zeigt HTML-Dateien, die als versteckt markiert wurden, in der Site-Map an. Name und Hyperlinks einer versteckten Datei werden kursiv dargestellt.

Abhängige Dateien zeigen Zeigt alle abhängigen Dateien in der Site-Hierarchie an. Eine abhängige Datei hat keinen HTML-Inhalt, sondern enthält beispielsweise Bilder. Der Browser lädt den Inhalt einer abhängigen Datei zusammen mit der Hauptseite.

Mit Seiten in der Site-Map arbeiten

Wenn Sie mit der Site-Map arbeiten, können Sie Seiten auswählen oder zum Bearbeiten öffnen, der Site neue Seiten hinzufügen, Hyperlinks zwischen Dateien hinzufügen und den Seitentitel ändern.

So wählen Sie mehrere Seiten mit einer der folgenden Methoden aus:

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie, um mehrere aufeinanderfolgende Dateien auszuwählen.
- Klicken Sie auf einen leeren Bereich der Ansicht, und ziehen Sie den Cursor um die Dateien herum, die Sie auswählen möchten.
- Halten Sie die Umschalttaste und die Strg-Taste (Windows) bzw. die Umschalttaste und die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie, um mehrere Dateien auszuwählen, die nicht direkt hintereinander aufgelistet sind.

So öffnen Sie mit einer der folgenden Methoden eine Seite, um sie zu bearbeiten:

- Doppelklicken Sie auf die Datei.
- Wählen Sie die Datei aus, und wählen Sie dann **Datei** > **Auswahl öffnen** (Windows) oder **Site** > **Öffnen** (Macintosh).

So fügen Sie der Site mit einer der folgenden Methoden eine bereits vorhandene Datei hinzu:

- Ziehen Sie eine Datei aus Windows Explorer oder dem Macintosh Finder, und legen Sie sie auf einer Datei in der Site-Map ab. Die Seite wird der Site hinzugefügt. Dabei wird ein Hyperlink zwischen der Seite und der Datei, auf der Sie sie abgelegt haben, erstellt.
- Wählen Sie **Site** > **Verknüpfen mit bestehender Datei** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Verknüpfen mit bestehender Datei** (Macintosh).
- Klicken Sie in der Site-Map auf eine Datei. Daraufhin wird das Dateizeiger-Symbol angezeigt. Klicken Sie auf das Symbol, und ziehen Sie es zu der Datei, die Sie hinzufügen möchten.

So erstellen Sie eine neue Datei und fügen einen Hyperlink hinzu:

1 Wählen Sie in der Site-Map eine HTML-Datei aus.

2 Wählen Sie **Site** > **Verknüpfen mit neuer Datei** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Verknüpfen mit neuer Datei** (Macintosh), oder wählen Sie im Kontextmenü die Option **Verknüpfen mit neuer Datei**.

3 Geben Sie im angezeigten Dialogfeld die folgenden Informationen ein:

   Dateiname Gibt den Namen der Datei an.

   Titel Bezeichnet den Titel der Seite.

   Text des Hyperlinks Ist die Beschreibung für den Hyperlink zwischen der neuen und der ausgewählten Datei. Der Hyperlink erscheint in der ausgewählten Datei.

4 Klicken Sie auf **OK**.

   Die Datei wird im gleichen Ordner wie die ausgewählte Datei gespeichert. Wenn Sie einem versteckten Teil der Struktur eine neue Datei hinzufügen, ist auch die neue Datei versteckt. Siehe "Site-Map-Dateien einblenden und ausblenden" auf Seite 124.

So ändern Sie den Titel einer Seite:

1 Stellen Sie sicher, daß die Option **Seitentitel zeigen** aktiviert ist.

   Wählen Sie **Ansicht** > **Seitentitel zeigen** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Seitentitel zeigen** (Macintosh).

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie eine Seite aus, und klicken Sie auf den Titel. Wenn der Titel als editierbares Feld dargestellt wird, können Sie einen neuen Dokumenttitel eingeben.

- Wählen Sie eine Seite aus, und wählen Sie dann **Datei** > **Umbenennen** (Windows) oder **Site** > **Umbenennen** (Macintosh).

So ändern Sie die Homepage mit einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie **Site** > **Neue Homepage** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Neue Homepage** (Macintosh), um eine neue Homepage zu erstellen.
- Wählen Sie **Site** > **Homepage auswählen** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Homepage auswählen** (Macintosh), um eine bereits vorhandene Seite als Homepage zu definieren.

So aktualisieren Sie die Anzeige der Site-Map, nachdem Änderungen vorgenommen wurden:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Aktualisieren** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Lokal aktualisieren** (Macintosh).

Hyperlinks in der Site-Map-Ansicht erstellen und modifizieren

Sie können die Struktur der Site in der Site-Map modifizieren, indem Sie Hyperlinks hinzufügen, ändern und entfernen. Die Site-Map wird automatisch aktualisiert, um die vorgenommenen Änderungen zu zeigen.

So fügen Sie mit einer der folgenden Methoden einen Hyperlink hinzu:

- Ziehen Sie eine Seite aus Windows Explorer oder dem Macintosh Finder auf eine Seite in der Site-Map.
- Wählen Sie eine HTML-Seite aus, und wählen Sie dann **Site** > **Verknüpfen mit bestehender Datei** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Verknüpfen mit bestehender Datei** (Macintosh), oder wählen Sie im Kontextmenü die Option **Verknüpfen mit bestehender Datei**.
- Wählen Sie in der Site-Map eine HTML-Seite aus. Daraufhin erscheint das Dateizeiger-Symbol. Klicken Sie auf das Symbol, und ziehen Sie es zu dem Objekt, zu dem Sie einen Hyperlink erstellen möchten: eine Datei in der Datei-Ansicht, ein Dokument auf dem Desktop oder ein benannter Anker in einem geöffneten Dokument. Siehe "Hyperlinks mit dem Dateizeiger-Symbol erstellen" auf Seite 106.

So ändern Sie einen Hyperlink:

- Wählen Sie die Seite aus, und wählen Sie dann **Site** > **Hyperlink ändern** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Hyperlink ändern** (Macintosh). Suchen Sie die gewünschte Datei, oder geben Sie einen URL ein.

So entfernen Sie einen Hyperlink mit einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie die Seite in der Site-Map aus, und wählen Sie dann
  Site > **Hyperlink entfernen** (Windows) oder
  Site > **Site-Map-Ansicht** > **Hyperlink entfernen** (Macintosh).
- Wählen Sie die Seite in der Site-Map aus, und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Hyperlink entfernen**.

So öffnen Sie die Quelle eines Hyperlinks:

1. Wählen Sie eine Datei in der Site-Map aus.
2. Wählen Sie **Site** > **Quelle des Hyperlinks öffnen** (Windows) oder
   Site > **Site-Map-Ansicht** > **Quelle des Hyperlinks öffnen** (Macintosh).

- Daraufhin werden der Eigenschaften-Inspector und die Quelldatei des Hyperlinks geöffnet. Der Hyperlink ist markiert.

Site-Map-Dateien einblenden und ausblenden

Sie können das Layout der Site-Map ändern und versteckte sowie abhängige Dateien entweder ausblenden oder einblenden. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie wichtige Themen oder Inhalte hervorheben bzw. weniger wichtiges Material nicht hervorheben möchten.

Bevor Sie eine HTML-Datei ein- oder ausblenden können, müssen Sie sie als "versteckt" markieren. Wenn Sie eine als versteckt markierte Datei ausblenden, werden auch die zugehörigen Hyperlinks ausgeblendet. Blenden Sie eine als versteckt markierte Datei ein, werden auch die zugehörigen Hyperlinks sowie das Dateisymbol in der Site-Map-Ansicht angezeigt, die Namen werden jedoch kursiv dargestellt.

So markieren Sie Dateien als versteckt:

1. Wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus.
2. Wählen Sie **Ansicht** > **Hyperlink einblenden/ausblenden** (Windows) oder
   Site > **Site-Map-Ansicht** > **Hyperlink einblenden/ausblenden** (Macintosh).

So blenden Sie als versteckt markierte Dateien mit einer der folgenden Methoden ein oder aus:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Als versteckt markierte Dateien zeigen** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Als versteckt markierte Dateien zeigen** (Macintosh).
- Wählen Sie **Ansicht** > **Layout** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Layout** (Macintosh), um das Dialogfeld **Site-Definition** zu öffnen, und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Als versteckt markierte Dateien zeigen**.

Abhängige Dateien sind standardmäßig ausgeblendet. Sie können wählen, ob sie in der Site-Map angezeigt werden sollen.

So zeigen Sie abhängige Dateien mit einer der folgenden Methoden an:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Abhängige Dateien zeigen** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Abhängige Dateien zeigen** (Macintosh).
- Wählen Sie **Ansicht** > **Layout** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Layout** (Macintosh), um das Dialogfeld **Site-Definition** zu öffnen, und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Abhängige Dateien zeigen**.

Die Site von einem Zweig der Struktur aus anzeigen

Sie können die Details eines bestimmten Site-Bereichs anzeigen, indem Sie den Fokus auf einen Zweig der Site-Map richten.

So zeigen Sie einen anderen Zweig an:

- Wählen Sie die gewünschte Seite aus, und wählen Sie dann **Ansicht** > **Als Stammordner anzeigen** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Als Stammordner anzeigen** (Macintosh).

  Die Site-Map wird im Fenster so neu gezeichnet, als ob die angegebene Seite der Stamm der Site wäre. Im Feld **Site-Navigation** über der Site-Map wird der Pfad von der Homepage zur angegebenen Seite angezeigt. Sie können ein beliebiges Element im Pfad auswählen, um die Site-Map von diesem Element abwärts anzuzeigen. Klicken Sie dazu einmal auf das gewünschte Element.

So blenden Sie die Zweige ein und aus:

- Klicken Sie auf die Plus- oder Minuszeichen (Windows) oder auf die Pfeile (Macintosh), um die Zweige ein- oder auszublenden.

Site-Map speichern

Sie können die Site-Map als Bild speichern und anschließend in einem Bild-Editor anzeigen und drucken.

So erstellen Sie eine Bilddatei der aktuellen Site-Map:

1. Wählen Sie in der Site-Map **Datei** > **Site-Map speichern unter** (Windows) oder **Site** > **Site-Map-Ansicht** > **Site-Map speichern unter** (Macintosh).
2. Geben Sie im angezeigten Dialogfeld einen Namen für das Bild ein.



KAPITEL 7
Site-Verwaltung

Site-Verwaltung – Überblick

Dreamweaver erleichtert die Dateiorganisation auf Ihrem System, indem die Struktur der entfernten Web-Site auf Ihrem lokalen System nachgebildet wird. Die Hyperlinks, die Sie in der lokalen Site erstellen, funktionieren auch in der entfernten Site, da die Struktur der beiden Sites identisch ist.

Sie erstellen eine lokale Site in Dreamweaver, indem Sie mit dem Befehl **Sites definieren** einen lokalen Stammordner auswählen. Siehe "Lokale Sites erstellen" auf Seite 104. Anschließend können Sie im Dialogfeld **Sites definieren** weitere Optionen auswählen, um die lokale Site mit einem entfernten Server zu assoziieren. Siehe "Sites definieren" auf Seite 128.

Bei der Übertragung von Dateien zwischen lokalen und entfernten Sites behält Dreamweaver eine identische Ordnerstruktur bei. Dadurch wird verhindert, daß Hyperlinks und Referenzen versehentlich getrennt werden und nicht mehr funktionieren. Wenn die Dateien auf eine Site übertragen werden, auf der die Ordner nicht vorhanden sind, werden die erforderlichen Ordner automatisch erstellt.

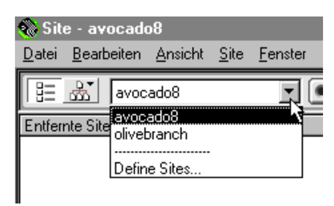
Dreamweaver bietet mehrere Funktionen, mit denen Sie Ihre Site strukturieren, in und zwischen Dokumenten navigieren und Dateien an einen entfernten Server übertragen können. Wenn Sie gemeinsam mit anderen Personen an einer Web-Site arbeiten, können Sie Dateien im entfernten Server einchecken und auschecken, um zu verhindern, daß mehrere Personen gleichzeitig die gleiche Datei bearbeiten. Dreamweaver führt keine Versionskontrolle durch und entfernt auch keine Dateien und Ordner vom entfernten Server, die nicht mehr im lokalen Stammordner vorhanden sind.

Sites definieren

Mit dem Befehl **Sites definieren** können Sie Informationen über den entfernten Server und den lokalen Stammordner hinzufügen oder ändern sowie die Voreinstellungen zum Ein- und Auschecken für eine vorhandene Site ändern. Weiterhin können Sie mit diesem Befehl eine neue Site erstellen.

So definieren Sie eine Site:

1 Wählen Sie im Site-Fenster im Popup-Menü der aktuellen Sites den Befehl **Sites definieren**, oder wählen Sie **Datei** > **Neue Site** (Windows) bzw. **Site** > **Sites definieren** (Macintosh).



2 Klicken Sie im angezeigten Dialogfeld auf **Neu**, oder wählen Sie eine vorhandene Site aus, und klicken Sie auf **Bearbeiten**.

3 Geben Sie im Bereich **Lokale Infos** des Dialogfelds **Site-Definition** einen Site-Namen ein, und klicken Sie auf das Ordnersymbol, um einen lokalen Stammordner zu suchen und auszuwählen (der lokale Stammordner bildet die oberste Ebene Ihrer Site).

4 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Cache**, um Aufgaben der Hyperlink- und Site-Verwaltung zu beschleunigen. Siehe "Hyperlinks verwalten" auf Seite 145.

5 Geben Sie den URL Ihrer Site in das Feld **HTTP-Adresse** ein.

Die HTTP-Adresse der Web-Site *dreamcentral* ist beispielsweise *http://www.dreamcentral.com*. Bei der Überprüfung von Hyperlinks wird anhand dieser Angabe ermittelt, ob Hyperlinks mit absoluten Pfaden sich auf Dateien innerhalb Ihrer Site oder auf Dateien in externen Sites beziehen. Siehe "Hyperlinks zwischen Dokumenten überprüfen" auf Seite 150.

6 Klicken Sie links in der Liste **Kategorie** auf die Option **Web-Server-Infos**.

7 Wählen Sie für **Server-Zugriff** eine der folgenden Optionen:

- Wählen Sie **Keine**, wenn Sie Ihre Site nur lokal verwenden und nicht auf einem Server bereitstellen möchten. Fahren Sie dann mit Schritt 13 fort.
- Wählen Sie **Lokal/Netzwerk**, wenn Ihr Web-Server als Netzlaufwerk (Windows) oder als NFS-Server (Macintosh) eingehängt ist oder wenn Sie einen Web-Server auf Ihrem lokalen Computer eingerichtet haben. Klicken Sie auf das Ordnersymbol, um den Ordner zu suchen und auszuwählen, in dem Ihre Site-Dateien auf dem Server gespeichert sind. Fahren Sie dann mit Schritt 13 fort.
- Wählen Sie **FTP**, wenn die Verbindung zu Ihrem Web-Server über FTP erfolgt.

8 Geben Sie den Hostnamen des FTP-Hosts ein, an den Sie die Dateien für Ihre Web-Site übertragen.

Geben Sie vor der Adresse nicht *ftp://* ein. Der FTP-Host für die Web-Site *dreamcentral* ist beispielsweise *shell16.ba.best.com*.

9 Geben Sie den Namen des Host-Ordners auf der entfernten Site ein, in dem die öffentlichen Dokumente gespeichert werden (auch Site-Stamm genannt).

Der Host-Ordner der Web-Site *dreamcentral* ist beispielsweise *public_html/*. Bei anderen Sites kann der Ordner sich weiter unten in der Struktur befinden (wie beispielsweise *www/public/docs/* oder *public_html/htdoc/*). Es kann sich auch um den Anmeldeordner handeln (lassen Sie das Feld in diesem Fall leer).

10 Geben Sie Ihren Anmeldenamen und Ihr Kennwort ein.

Ihr Kennwort wird automatisch gespeichert. Wenn Sie das Kontrollkästchen **Speichern** deaktivieren, werden Sie immer aufgefordert, Ihr Kennwort einzugeben, wenn Sie eine Verbindung zum entfernten Server herstellen.

11 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Firewall verwenden**, wenn Sie eine Firewall eingerichtet haben, die bei der Verbindung zum entfernten Server berücksichtigt werden muß. Siehe "Site-FTP – Voreinstellungen wählen" auf Seite 132.

12 Wählen Sie links in der Liste **Kategorie** die Option **Ein-/Auschecken**.

- Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Ein-/Auschecken von Dateien aktivieren**, wenn Sie mit anderen Personen an der Web-Site arbeiten (oder wenn Sie alleine an der Web-Site arbeiten, dabei jedoch mehrere Computer verwenden).

  Mit dieser Option können Sie anderen Personen mitteilen, daß Sie eine Datei ausgecheckt haben, um sie zu bearbeiten. Weiterhin kann diese Option Sie darauf hinweisen, daß Sie eine neuere Version der gleichen Datei auf einem anderen Computer gespeichert haben. Siehe "Das Eincheck-/Auscheck-System" auf Seite 133.

- Wenn Sie das Kontrollkästchen **Dateien beim Öffnen auschecken** aktivieren, werden Dateien automatisch ausgecheckt, wenn Sie sie im Site-Fenster durch Doppelklicken öffnen.

- Geben Sie einen Auscheck-Namen ein.

  Dieser Name wird im Site-Fenster neben den Dateien angezeigt, die Sie ausgecheckt haben. Damit können Mitarbeiter eines Teams feststellen, wer gerade an einer benötigten Datei arbeitet. Wenn Sie alleine an Ihrer Web-Site arbeiten, jedoch mehrere Computer verwenden, wählen Sie für jeden Computer einen anderen Auscheck-Namen (beispielsweise AnnaR-HeimMac und AnnaR-BüroPC). Auf diese Weise können Sie stets feststellen, auf welchem Computer sich die neueste Version einer Datei befindet, falls Sie vergessen haben, die Datei wieder einzuchecken.

13 Klicken Sie auf **OK**.

Optionen für das Site-Fenster

Im Site-Fenster können Sie Standardfunktionen der Dateiverwaltung ausführen, wie beispielsweise neue HTML-Dokumente erstellen, Dateien verschieben, Ordner erstellen und Elemente löschen. Verwenden Sie das Site-Fenster weiterhin zum Storyboarding mit der Site-Map (siehe "Site-Maps erstellen" auf Seite 118) und zur Übertragung von Dateien zwischen Ihren lokalen und entfernten Sites. Standardmäßig wird die entfernte Site (oder die Site-Map) im linken Fensterbereich angezeigt, die lokale Site dagegen im rechten Bereich. Sie können diese Anordnung jedoch mit den Site-FTP-Voreinstellungen ändern. Siehe "Site-FTP – Voreinstellungen wählen" auf Seite 132.

Sie öffnen das Site-Fenster, indem Sie **Fenster** > **Sites** wählen. Im Site-Fenster stehen folgende Optionen zur Auswahl:

Verbinden/Trennen (nur verfügbar, wenn FTP für den Server-Zugriff angegeben wurde) Mit diesen Schaltflächen wird die Verbindung zur entfernten Site hergestellt oder getrennt. Standardmäßig trennt Dreamweaver die Verbindung zur entfernten Site, wenn nach mehr als 30 Minuten keine Aktionen vorgenommen wurden. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** und dann **Site-FTP**, um den Wert für diese Zeitüberschreitung zu ändern.

Aktualisieren (nur verfügbar, wenn Lokal/Netzwerk für den Server-Zugriff angegeben wurde) Aktualisiert die Liste der entfernten Ordner. Wenn Sie das Laufwerk mit der entfernten Site erst nach dem Öffnen des Site-Fensters eingehängt haben, klicken Sie auf diese Schaltfläche, damit die Liste der entfernten Ordner angezeigt wird.

Abrufen Kopiert die ausgewählten Dateien von der entfernten Site auf Ihre lokale Site. Wenn Sie das Kontrollkästchen **Ein-/Auschecken von Dateien aktivieren** gewählt haben, sind die lokalen Kopien schreibgeschützt, und die Dateien auf der entfernten Site können von anderen Mitarbeitern des Teams ausgecheckt werden. Siehe "Dateien von einem entfernten Server abrufen" auf Seite 135. Ist das Kontrollkästchen **Ein-/Auschecken von Dateien aktivieren** nicht gewählt, wird die Datei mit Lese- und Schreibberechtigung auf Ihre lokale Site kopiert. Siehe "Dateien von einem entfernten Server abrufen" auf Seite 135.

Bereitstellen Kopiert die ausgewählten Dateien von der lokalen Site auf die entfernte Site. Dabei wird der Eincheck- oder Auscheck-Status der Datei nicht geändert. Siehe "Dateien auf einem entfernten Server bereitstellen" auf Seite 136.

Auschecken Überträgt eine Kopie der Datei vom entfernten Server an Ihre lokale Site und sperrt die Datei auf dem Server. Wenn das Kontrollkästchen **Ein-/Auschecken von Dateien aktivieren** für die aktuelle Site deaktiviert ist, steht diese Option nicht zur Verfügung. Siehe "Dateien auf einem entfernten Server einchecken und auschecken" auf Seite 134.

Einchecken Überträgt eine Kopie der lokalen Datei an den entfernten Server und ermöglicht es anderen Mitarbeitern, die Datei zu bearbeiten. Die lokale Datei ist nun schreibgeschützt. Wenn das Kontrollkästchen **Ein-/Auschecken von Dateien aktivieren** für die aktuelle Site deaktiviert ist, steht diese Option nicht zur Verfügung. Siehe "Dateien auf einem entfernten Server einchecken und auschecken" auf Seite 134.

Liste der aktuellen Sites Enthält eine Liste der Sites, die Sie definiert haben. Wenn Sie zu einer anderen Site wechseln möchten, wählen Sie einfach ihren Namen in der Liste aus. Wählen Sie unten in der Liste den Befehl **Sites definieren**, wenn Sie eine neue Site hinzufügen oder eine vorhandene Site bearbeiten möchten (siehe "Sites definieren" auf Seite 128).

Site-Dateien-Ansicht Bewirkt, daß links im Site-Fenster die Dateistruktur der entfernten Site angezeigt wird. Dies ist die Standardansicht des Site-Fensters.

Site-Map-Ansicht Bewirkt, daß links im Site-Fenster eine visuelle Darstellung Ihrer Site angezeigt wird, die die Hyperlinks der Dokumente untereinander wiedergibt. Halten Sie die Schaltfläche gedrückt, und wählen Sie im Popup-Menü entweder **Nur Map** oder **Map und Dateien**.

Aktuelle Task stoppen Bricht die jeweils aktuelle Aktion ab, auch das Abrufen und Bereitstellen von Dateien. Diese Schaltfläche wird unten rechts angezeigt und hat die Form eines roten X.

Site-FTP – Voreinstellungen wählen

Mit den Voreinstellungen für Site-FTP steuern Sie die Funktionen zur Dateiübertragung im Site-Fenster. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** und anschließend **Site-FTP**, und definieren Sie dann die folgenden Optionen:

Immer zeigen Gibt an, in welchem Bereich des Site-Fensters (links oder rechts) die lokalen Dateien und die entfernten Dateien standardmäßig angezeigt werden. Standardmäßig wird der lokale Ordner rechts angezeigt.

Abhängige Dateien Zeigt eine Aufforderung für die Übertragung von abhängigen Dateien an (dabei handelt es sich um Dateien, die der Browser zusammen mit der HTML-Datei lädt, beispielsweise Bilder und andere Dateien, wie externe Stylesheets). Standardmäßig sind die Optionen **Aufforderung bei Abrufen/Auschecken** und **Aufforderung bei Bereitstellen/Einchecken** aktiviert. Wenn Sie die erste Option deaktivieren möchten, wählen Sie **Nicht mehr fragen**, wenn die Aufforderung **Abrufen/Auschecken** angezeigt wird. Möchten Sie die zweite Option deaktivieren, wählen Sie **Nicht mehr fragen**, wenn die Aufforderung **Bereitstellen/Einchecken** angezeigt wird.

Hinweis: Wenn Sie diese Optionen deaktiviert haben, die Aufforderung **Abhängige Dateien einschließen** jedoch angezeigt werden soll, drücken Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh), wenn Sie **Abrufen**, **Bereitstellen**, **Einchecken** oder **Auschecken** wählen.

FTP-Verbindung Bestimmt, daß die Verbindung zur entfernten Site getrennt wird, wenn innerhalb des angegebenen Zeitraums keinerlei Aktivität aufgetreten ist.

FTP-Zeitüberschreitung Gibt an, wie lange (in Sekunden) Dreamweaver versucht, eine Verbindung zum entfernten Server herzustellen. Wenn der Server innerhalb des angegebenen Zeitraums nicht reagiert, wird eine entsprechende Warnmeldung angezeigt.

Firewall-Host Gibt die Adresse des Proxy-Servers an, zu dem die Verbindung hergestellt wird, wenn Sie sich hinter einer Firewall befinden. Wenn Sie keine Firewall eingerichtet haben, lassen Sie dieses Feld leer.

Firewall-Anschluß Bestimmt, über welchen Anschluß die Verbindung zum FTP-Server hergestellt wird. Der Standardanschluß für FTP ist 21; wenn Sie einen anderen Anschluß verwenden möchten, geben Sie die Nummer in dieses Feld ein.

Sites definieren Öffnet das Dialogfeld **Sites definieren**, in dem Sie eine neue Site erstellen oder eine vorhandene Site bearbeiten können. Siehe "Sites definieren" auf Seite 128.

Das Eincheck-/Auscheck-System

Wenn Sie in einem Team arbeiten, können Sie Dateien, die Sie zwischen einem entfernten Server und Ihrem lokalen Computer übertragen, ein- oder auschecken. Siehe "Dateien auf einem entfernten Server einchecken und auschecken" auf Seite 134.

Wenn Sie eine Datei auschecken, teilen Sie den Mitarbeitern des Teams mit: "Ich arbeite gerade an dieser Datei – bitte nehmt im Moment keine Änderungen daran vor!" Eine ausgecheckte Datei ist im Site-Fenster durch ein Häkchen gekennzeichnet. Ein grünes Häkchen bedeutet, daß Sie selbst die Datei ausgecheckt haben; ein rotes Häkchen heißt dagegen, daß die Datei von einem anderen Mitarbeiter des Teams ausgecheckt wurde. Im Site-Fenster wird auch der Name der Person angezeigt, die die Datei ausgecheckt hat.

Wenn Sie eine Datei wieder einchecken, kann sie von anderen Mitarbeitern des Teams ausgecheckt und bearbeitet werden. Die lokale Version der Datei ist nun schreibgeschützt, damit Sie keine Änderungen daran vornehmen können, während die Datei von einer anderen Person ausgecheckt ist.

Dreamweaver verwaltet die ausgecheckten Dateien, indem eine Textdatei mit der Erweiterung *.lck* sowohl auf dem entfernten Server als auch auf der lokalen Site abgelegt wird. Diese Datei enthält den Namen des Anwenders, der die Datei ausgecheckt hat. Die *.lck*-Dateien werden im Site-Fenster nicht angezeigt.

Die ausgecheckten Dateien auf dem entfernten Server sind nicht schreibgeschützt. Wenn Sie Dateien mit einer anderen Anwendung als Dreamweaver übertragen, könnten Sie ausgecheckte Dateien daher überschreiben. Um dies zu verhindern, wird in anderen Anwendungen die *.lck*-Datei neben der ausgecheckten Datei in der Dateistruktur angezeigt.

Sie können das Ein- und Auschecken von Dateien für bestimmte Sites aktivieren und für andere Sites deaktivieren. Siehe "Sites definieren" auf Seite 128. Unter "Dateien von einem entfernten Server abrufen" auf Seite 135 und "Dateien auf einem entfernten Server bereitstellen" auf Seite 136 wird beschrieben, wie Sie Dateien zwischen lokalen und entfernten Sites übertragen, ohne sie dabei ein- oder auszuchecken.

Dateien auf einem entfernten Server einchecken und auschecken

Sie verwenden das Site-Fenster, um Dateien auf einem entfernten Server ein- oder auszuchecken. Sie können das Auschecken auch rückgängig machen, ohne die Datei zu übertragen, so daß andere Mitarbeiter des Teams die Datei auschecken können.

So checken Sie Dateien von einem entfernten Server aus:

1. Wählen Sie im Site-Fenster oben im Popup-Menü der aktuellen Sites die gewünschte Site aus.
2. Wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh), und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Auschecken**. Sie können auch oben im Site-Fenster auf die Schaltfläche **Auschecken** klicken.
3. Sie werden nun gefragt, ob Sie auch abhängige Dateien herunterladen möchten. Klicken Sie auf **Ja**.

So checken Sie Dateien auf einem entfernten Server ein:

1. Wählen Sie im Site-Fenster oben im Popup-Menü der aktuellen Sites die gewünschte Site aus.
2. Wählen Sie im lokalen Bereich eine oder mehrere ausgecheckte oder neue Dateien aus. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh), und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Einchecken**. Sie können auch oben im Site-Fenster auf die Schaltfläche **Einchecken** klicken.

   Ausgecheckte Dateien sind mit einem grünen Häkchen gekennzeichnet. Neue Dateien haben weder ein Häkchen noch ein Sperrsymbol.
3. Sie werden nun gefragt, ob Sie auch abhängige Dateien an den Server übertragen möchten. Klicken Sie auf **Ja**.

   Wenn Sie eine neue Datei einchecken, sollten Sie auch die abhängigen Dateien an den Server übertragen.

So machen Sie das Auschecken einer Datei rückgängig:

- Wählen Sie die gewünschte Datei aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh), und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Auschecken rückgängig**. Die lokale Kopie der Datei ist nun schreibgeschützt, und Änderungen, die Sie bereits vorgenommen hatten, gehen verloren.

Dateien von einem entfernten Server abrufen

Wenn Sie Dateien abrufen, werden sie von der entfernten Site auf Ihre lokale Site kopiert. Die kopierten Dateien sind schreibgeschützt. Wenn Sie nicht in einem Team, sondern alleine an den Dateien arbeiten und sowohl Lese- als auch Schreibberechtigung benötigen, deaktivieren Sie die Option **Ein-/Auschecken von Dateien aktivieren** für die Site. Siehe "Sites definieren" auf Seite 128. Weitere Informationen finden Sie auch unter "Das Eincheck-/Auscheck-System" auf Seite 133.

Dreamweaver zeichnet alle Dateiübertragungen auf. Tritt bei der Übertragung einer Datei ein Fehler auf, können Sie mit dem FTP-Protokoll der Site die Problemursache ermitteln. Wenn Sie das Protokoll anzeigen möchten, wählen Sie im Site-Fenster den Befehl **Fenster** > **FTP-Protokoll** (Windows) oder **Site** > **FTP-Protokoll** (Macintosh).

So rufen Sie Dateien von einem entfernten Server ab:

1. Wählen Sie **Fenster** > **Sites**, um das Site-Fenster zu öffnen.
2. Wählen Sie im Site-Fenster oben im Popup-Menü der aktuellen Sites die gewünschte Site aus.
3. Klicken Sie auf **Verbinden**, um eine Verbindung zum entfernten Server herzustellen.

   Wenn bereits eine Verbindung hergestellt wurde, wird anstelle der Schaltfläche **Verbinden** die Schaltfläche **Trennen** angezeigt. Überspringen Sie in diesem Fall diesen Schritt.
4. Wählen Sie aus dem Fensterbereich der entfernten Site die gewünschten Dateien aus.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Abrufen**, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh), und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Abrufen**.
6. Sie werden nun gefragt, ob Sie auch abhängige Dateien herunterladen möchten. Klicken Sie auf **Ja**.

Hinweis: Wenn Sie die Dateiübertragung abbrechen möchten, klicken Sie auf **Aktuelle Task stoppen** (das rote X unten rechts), oder drücken Sie Esc (Windows) bzw. Befehlstaste-. (Punkt) (Macintosh).

Dateien auf einem entfernten Server bereitstellen

Wenn Sie eine Datei bereitstellen, wird sie von der lokalen Site auf die entfernte Site kopiert. Der Auscheck-Status der Datei wird dabei nicht geändert. Wenn Sie eine Datei auf einem entfernten Server bereitstellen und gleichzeitig einchecken möchten, wählen Sie den Befehl **Einchecken**. Siehe "Dateien auf einem entfernten Server einchecken und auschecken" auf Seite 134.

Dreamweaver zeichnet alle Dateiübertragungen auf. Tritt bei der Übertragung einer Datei ein Fehler auf, können Sie mit dem FTP-Protokoll der Site die Problemursache ermitteln. Wenn Sie das Protokoll anzeigen möchten, wählen Sie im Site-Fenster den Befehl **Fenster** > **FTP-Protokoll** (Windows) oder **Site** > **FTP-Protokoll** (Macintosh).

Hinweis: Verwenden Sie keine hohen ASCII-Zeichen (beispielsweise é, ç, ¥) für die Namen der Dateien, die Sie auf einem entfernten Server bereitstellen möchten. Viele Server konvertieren diese Zeichen beim Upload, so daß Hyperlinks zu den Dateien nicht mehr funktionieren.

So stellen Sie Dateien auf einem entfernten Server bereit:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Sites**, um das Site-Fenster zu öffnen.

2 Wählen Sie im Site-Fenster oben im Popup-Menü der aktuellen Sites die gewünschte Site aus.

3 Klicken Sie auf **Verbinden**, um eine Verbindung zum entfernten Server herzustellen.

   Wenn bereits eine Verbindung hergestellt wurde, wird anstelle der Schaltfläche **Verbinden** die Schaltfläche **Trennen** angezeigt. Überspringen Sie in diesem Fall diesen Schritt.

4 Wählen Sie die gewünschten Dateien aus dem rechten Fensterbereich aus.

5 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bereitstellen**, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh), und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Bereitstellen**.

6 Sie werden nun gefragt, ob Sie auch abhängige Dateien an den Server übertragen möchten. Klicken Sie auf **Ja**.

Hinweis: Wenn Sie die Dateiübertragung abbrechen möchten, klicken Sie auf **Aktuelle Task stoppen** (das rote X unten rechts), oder drücken Sie Esc (Windows) bzw. Befehlstaste-. (Punkt) (Macintosh).

Suchen und Ersetzen

Sie können das aktuelle Dokument, ausgewählte Dateien, einen Ordner oder eine ganze Site nach den folgenden Elementen durchsuchen: Text, von bestimmten Tags eingeschlossener Text oder HTML-Tags und -Attribute.

So leiten Sie einen Suchvorgang ein:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Dokumentfenster oder im Site-Fenster **Bearbeiten** > **Suchen** oder **Bearbeiten** > **Ersetzen**.
- Öffnen Sie den HTML-Inspector, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh), und wählen Sie im Kontextmenü entweder **Suchen** oder **Ersetzen**.

2 Daraufhin wird das Dialogfeld **Suchen** oder das Dialogfeld **Ersetzen** angezeigt. Geben Sie im Feld **Suchen in** an, welche Dateien durchsucht werden sollen:

Aktuelles Dokument Beschränkt den Suchvorgang auf das aktive Dokument. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie den Befehl **Suchen** oder **Ersetzen** im Dokumentfenster oder im Kontextmenü des HTML-Inspectors gewählt haben.

Ausgewählte Dateien Beschränkt den Suchvorgang auf die Dateien und Ordner, die im Site-Fenster ausgewählt sind. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie den Befehl **Suchen** oder **Ersetzen** im Site-Fenster gewählt haben.

Aktuelle Site Bewirkt, daß alle HTML-Dokumente, Bibliotheksdateien und Textdokumente der aktuellen Site durchsucht werden. Der Site-Name wird rechts neben dem Popup-Menü angezeigt. Wenn Sie nicht die angezeigte Site durchsuchen möchten, wählen Sie im Site-Fenster im Popup-Menü der aktuellen Sites die gewünschte Site aus.

Ordner Beschränkt den Suchvorgang auf eine bestimmte Dateigruppe. Klicken Sie auf das Ordnersymbol, um den gewünschten Ordner zu suchen und auszuwählen.

3 Geben Sie unter **Suchen nach** an, welche Elemente Sie suchen möchten.

Text Sucht nach bestimmten Textzeichenfolgen im Dokumentfenster. Dabei wird HTML-Code, der die Zeichenfolge unterbricht, ignoriert. Siehe "Text im Dokumentfenster suchen" auf Seite 139.

HTML-Quelle Sucht nach bestimmten Textzeichenfolgen im HTML-Quellcode. Siehe "Text im HTML-Quellcode suchen" auf Seite 139.

Text (erweitert) Sucht nach bestimmten Textzeichenfolgen, die sich entweder innerhalb oder außerhalb von Tags befinden. Angenommen, Ihr Dokument enthält folgenden HTML-Code: Peter <i>bemüht</i> sich, seine Arbeit pünktlich zu erledigen, aber er schafft es nicht immer. Er bemüht sich sehr. Wenn Sie nach der Textzeichenfolge bemüht **außerhalb des Tags i** suchen, wird nur das zweite Auftreten des Wortes bemüht gefunden. Siehe "Text zwischen bestimmten Tags suchen" auf Seite 141.

Tag Sucht nach bestimmten Tags, Attributen und Attributwerten, wie beispielsweise nach allen TD-Tags, deren VALIGN-Attribut auf den Wert TOP eingestellt ist. Siehe "HTML-Tags und -Attribute suchen" auf Seite 139.

4 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Suche einzuschränken oder zu erweitern:

Groß-/Kleinschreibung beachten Bewirkt, daß nur der Text gefunden wird, dessen Groß- oder Kleinschreibung dem gesuchten Text genau entspricht. Wenn Sie beispielsweise den Text das große Rennen suchen, wird der Text Das Große Rennen nicht gefunden.

Unterschiede bei Leerraum ignorieren Bewirkt, daß alle nicht druckbaren Zeichen als ein einziges Leerzeichen interpretiert werden. Wenn Sie diese Option aktivieren, entspricht dieses   Wort zwar der Zeichenfolge dieses Wort, nicht jedoch der Zeichenfolge diesesWort. Wenn Sie das Kontrollkästchen **Reguläre Ausdrücke verwenden** aktiviert haben, steht diese Option nicht zur Verfügung; bei regulären Ausdrücken müssen Sie explizit angeben, daß nicht druckbare Zeichen ignoriert werden sollen.

Reguläre Ausdrücke verwenden Bewirkt, daß bestimmte Zeichen (beispielsweise ?, *, \w und \b) in der Textzeichenfolge als Operatoren für reguläre Ausdrücke interpretiert werden. Wenn Sie zum Beispiel nach der Textzeichenfolge der b\w*\b Hund suchen, wird sowohl der braune Hund als auch der bellende Hund gefunden. Siehe "Reguläre Ausdrücke" auf Seite 143.

Text im Dokumentfenster suchen

Wählen Sie im Dialogfeld **Suchen** oder **Ersetzen** die Option **Text**, um bestimmte Textzeichenfolgen ohne Berücksichtigung des zugrundeliegenden HTML-Codes zu suchen. Wenn Sie beispielsweise der schwarze Hund eingeben, wird sowohl der schwarze Hund als auch der <i>schwarze</i> Hund gefunden. Unter "Suchen und Ersetzen" auf Seite 137 wird genau beschrieben, wie Sie einen Suchvorgang einleiten.

Text im HTML-Quellcode suchen

Wählen Sie im Dialogfeld **Suchen** oder **Ersetzen** die Option **HTML-Quelle**, um bestimmte Textzeichenfolgen im HTML-Quellcode zu suchen. Wenn Sie zum Beispiel den Text schwarze Hund suchen, werden im folgenden Code zwei Entsprechungen gefunden (im ALT-Attribut und im ersten Satz):

```
<IMG SRC="barnaby.gif" WIDTH="100" HEIGHT="100"
ALT="Barnaby, der schwarze Hund."><BR>
Wir haben mehrere schwarze Hunde im Park gesehen. Der größte schwarze
<A HREF="barnaby.html">Hund</A> heißt Barnaby.
```

Die Zeichenfolge schwarze Hund ist zwar auch im zweiten Satz enthalten, hier wird sie jedoch von einem Hyperlink unterbrochen und entspricht daher nicht genau dem gesuchten Text.

Unter "Suchen und Ersetzen" auf Seite 137 wird genau beschrieben, wie Sie einen Suchvorgang einleiten.

HTML-Tags und -Attribute suchen

Wählen Sie im Dialogfeld **Suchen** oder **Ersetzen** die Option **Tag**, um bestimmte Tags, Attribute oder Attributwerte zu suchen. Sie können beispielsweise nach allen IMG-Tags suchen, die nicht das ALT-Attribut haben. Unter "Suchen und Ersetzen" auf Seite 137 finden Sie genauere Informationen über die verschiedenen Suchvorgänge.

So suchen Sie nach bestimmten Tags:

1 Führen Sie zunächst die Schritte aus, die unter "Suchen und Ersetzen" auf Seite 137 beschrieben sind.

2 Wählen Sie ein Tag aus dem Popup-Menü neben dem Popup-Menü **Suchen nach**, oder wählen Sie [**beliebiges Tag**].

   Wenn Sie alle Tags des angegebenen Typs suchen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Minuszeichen, und fahren Sie mit Schritt 5 fort. Möchten Sie Ihre Suche dagegen noch weiter einschränken, fahren Sie mit Schritt 3 fort.

3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um den Suchvorgang einzuschränken:

Mit Attribut Hiermit können Sie aus einer Liste ein Attribut auswählen, das im Tag enthalten sein muß. Sie können einen bestimmten Wert für das Attribut angeben oder [**beliebiger Wert**] wählen.

Ohne Attribut Hiermit können Sie aus einer Liste ein Attribut auswählen, das nicht im Tag enthalten sein darf. Wählen Sie diese Option, wenn Sie beispielsweise alle IMG-Tags suchen möchten, die nicht das ALT-Attribut haben.

Mit Hiermit geben Sie an, daß das Tag ein bestimmtes Element enthalten muß. Dabei kann es sich um Text, Text und Code oder um ein anderes Tag handeln. Beim Code <B><FONT FACE="Arial">Überschrift 1</FONT></B> befindet sich beispielsweise das FONT-Tag innerhalb des B-Tags.

Ohne Hiermit geben Sie an, daß das Tag ein bestimmtes Element nicht enthalten darf. Dabei kann es sich wiederum um Text, Text und Code oder um ein anderes Tag handeln.

Innerhalb des Tags Hiermit legen Sie fest, daß sich das gesuchte Tag innerhalb eines bestimmten anderen Tags befinden muß.

Außerhalb des Tags Hiermit legen Sie fest, daß das gesuchte Tag sich nicht innerhalb eines bestimmten anderen Tags befinden darf.

4 Klicken Sie auf das Pluszeichen (+), und wiederholen Sie Schritt 3, um die Suche noch weiter einzuschränken.

5 Wählen Sie **Weitersuchen**, um die nächste Stelle im aktuellen Dokument zu markieren, an der der gesuchte Text gefunden wird. Wenn Sie **Alle suchen** wählen, wird eine Liste erstellt, die alle Entsprechungen des gesuchten Textes im aktuellen Dokument enthält. Wenn Sie einen Ordner oder eine ganze Site durchsuchen und **Weitersuchen** wählen, wird die nächste gefundene Stelle im aktuellen Dokument markiert. Enthält das Dokument keine weiteren Stellen des gesuchten Textes, wird das nächste Dokument geöffnet, das den gesuchten Text enthält. Mit **Alle suchen** wird eine Liste aller Dokumente erstellt, die den gesuchten Text enthalten.

Text zwischen bestimmten Tags suchen

Wählen Sie im Dialogfeld **Suchen** oder **Ersetzen** die Option **Text** (**erweitert**), um Textzeichenfolgen zu suchen, die sich entweder innerhalb oder außerhalb bestimmter Tags befinden. Wenn Sie beispielsweise nach dem Wort *Unbenannt* zwischen den TITLE-Tags suchen, werden alle unbenannten Seiten in Ihrer Site gefunden. Unter "Suchen und Ersetzen" auf Seite 137 finden Sie genauere Informationen über die verschiedenen Suchvorgänge.

So führen Sie eine erweiterte Textsuche durch:

1 Führen Sie zunächst die Schritte durch, die unter "Suchen und Ersetzen" auf Seite 137 beschrieben sind.

2 Geben Sie in das Textfeld neben dem Popup-Menü **Suchen nach** den Text ein, den Sie suchen möchten.

   Geben Sie zum Beispiel *Unbenannt* ein.

3 Wählen Sie entweder **Innerhalb des Tags** oder **Außerhalb des Tags**, und wählen Sie dann im Popup-Menü rechts daneben ein Tag aus.

   Wählen Sie beispielsweise **Innerhalb des Tags** und dann das TITLE-Tag.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Pluszeichen (+), wenn Sie die Suche auf Tags mit bestimmten Attributen beschränken möchten.

   Da das TITLE-Tag keine Attribute hat, benötigen Sie diese Option nicht, um alle unbenannten Seiten Ihrer Site zu finden.

5 Wählen Sie **Weitersuchen**, um das nächste Dokument zu öffnen, das den gesuchten Text enthält. Wählen Sie **Alle suchen**, um eine Liste der Dokumente zu erstellen, die den gesuchten Text enthalten.

Suchmuster speichern

Mit der Schaltfläche **Abfrage speichern** (gekennzeichnet durch ein Diskettensymbol) im Dialogfeld **Suchen** oder **Ersetzen** können Sie Suchmuster für die spätere Wiederverwendung speichern. Diese Funktion bietet sich an, wenn Sie häufig den gleichen Suchvorgang durchführen, da Sie auf diese Weise das Suchmuster nicht jedesmal neu definieren müssen (die Funktion ist beispielsweise nützlich, um nicht standardmäßige Tags aus Dokumenten zu entfernen, die mit einem anderen visuellen HTML-Editor erstellt wurden, oder um sicherzustellen, daß alle Bilder einer Datei die Attribute HEIGHT, WIDTH und ALT haben, bevor das Dokument im Web veröffentlicht wird).

So speichern Sie ein Suchmuster:

1. Legen Sie die Parameter für den Suchvorgang fest, wie unter "Suchen und Ersetzen" auf Seite 137 beschrieben.

   Wenn Sie eine Tag- oder eine erweiterte Textsuche durchführen, lesen Sie auch die Abschnitte "HTML-Tags und -Attribute suchen" auf Seite 139 oder "Text zwischen bestimmten Tags suchen" auf Seite 141. Hier wird genauer beschrieben, wie Sie zusätzliche Suchparameter definieren.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Abfrage speichern** (diese Schaltfläche ist mit einem Diskettensymbol gekennzeichnet).

   Standardmäßig werden Abfragen im Unterordner *Configuration/Queries* im Dreamweaver-Anwendungsordner gespeichert.

3. Geben Sie im angezeigten Dialogfeld einen aussagekräftigen Dateinamen für die Abfrage ein, und klicken Sie auf **Speichern**.

   Wenn Sie mit dem Suchmuster beispielsweise alle IMG-Tags suchen, die nicht das ALT-Attribut enthalten, könnten Sie als Dateinamen für die Abfrage *img_kein_alt.dwr* eingeben. Suchabfragen haben die Erweiterung *dwq*; Ersetzungsabfragen haben die Erweiterung *dwr*.

So rufen Sie ein gespeichertes Suchmuster wieder auf:

1. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Suchen** oder **Bearbeiten** > **Ersetzen**.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Abfrage laden** (diese Schaltfläche ist mit einem Ordnersymbol gekennzeichnet).

   Das Dialogfeld **Abfrage laden** wird geöffnet und zeigt automatisch den Ordner *Configuration/Queries* an. Sie können zu einem anderen Ordner navigieren, wenn Sie Ihre Abfrage nicht im Standardordner gespeichert haben.

3. Wählen Sie eine Abfragedatei aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.

   Wenn Sie mit dem Dialogfeld **Suchen** arbeiten, können Sie nur Suchabfragen (.dwq-Dateien) öffnen. Arbeiten Sie dagegen mit dem Dialogfeld **Ersetzen**, stehen sowohl Suchabfragen als auch Ersetzungsabfragen (.dwr-Dateien) zur Verfügung.

4. Klicken Sie auf **Weitersuchen**, **Alle suchen**, **Ersetzen** oder **Alle ersetzen**, um den Suchvorgang einzuleiten.

Reguläre Ausdrücke

Reguläre Ausdrücke sind Muster, die bestimmte Zeichenkombinationen im Text beschreiben. Mit regulären Ausdrücken können Sie im Suchvorgang bestimmte Konzepte definieren, wie beispielsweise "Sätze, die mit dem Wort 'Die' beginnen" oder "Attributwerte, die eine Zahl enthalten". In der folgenden Tabelle werden die Sonderzeichen in regulären Ausdrücken sowie ihre Bedeutung aufgelistet. Weiterhin enthält die Tabelle konkrete Beispiele.

Wenn Sie eine Textzeichenfolge suchen möchten, die eines der aufgelisteten Sonderzeichen enthält, stellen Sie dem Sonderzeichen einen Schrägstrich voran. Angenommen, Sie möchten das Sternchen im folgenden Satz suchen: "Dabei gelten bestimmte Bedingungen*". In diesem Fall könnte Ihr Suchmuster folgendermaßen aussehen: `Bedingungen\*`. Wenn Sie dem Sternchen keinen Schrägstrich voranstellen, werden alle Vorkommen von "Bedingungen" im Text gefunden, nicht nur die, auf die ein Sternchen folgt (außerdem werden die Begriffe "Bedingunge", "Bedingungenn" und "Bedingungennn" gefunden).

Zeichen	Entspricht	Beispiel
^	Anfang der Eingabe oder Zeile	^T entspricht "T" in "Tanzen und Singen", jedoch nicht in "Onkel Toms Hütte"
$	Ende der Eingabe oder Zeile	h$ entspricht "h" in "hoch", nicht jedoch in "Höhe"
*	Das voranstehende Zeichen 0 Mal oder mehrmals	um* entspricht "um" in "Raum", "umm" in "summen" und "u" in "Kugel"
+	Das voranstehende Zeichen 1 Mal oder mehrmals	um+ entspricht "um" in "Raum" und "umm" in "summen", es entspricht jedoch keiner Zeichenfolge in "Kugel"
?	Das voranstehende Zeichen 0 oder 1 Mal	bl?au entspricht "blau" in "tiefblau" und "bau" in "vorbauen", es entspricht jedoch keiner Zeichenfolge in "schlau" oder "verbleuen"
.	Ein einziges Zeichen außer Zeilenvorschub (neue Zeile)	.ar entspricht "tar" und "rar" im Satz "ein Star ist rar"
x|y	Entweder x oder y	FF0000|0000FF entspricht "FF0000" in "BGCOLOR=#FF0000" und "0000FF" in "FONT COLOR=#0000FF"
{n}	Genau ***n*** Vorkommen des voranstehenden Zeichens	e{2} entspricht "ee" in "leer" und den beiden ersten e in "Seeelefant", es entspricht jedoch keiner Zeichenfolge in "Geld"
{n,m}	Mindestens ***n*** und höchstens ***m*** Vorkommen des voranstehenden Zeichens	F{2,4} entspricht "FF" in "#FF0000" und den ersten vier F in "#FFFFFF"

Zeichen	Entspricht	Beispiel
[abc]	Beliebige der in Klammern eingeschlossenen Zeichen. Verwenden Sie einen Bindestrich, um einen Zeichenbereich anzugeben ([a-f] entspricht beispielsweise [abcdef]).	[e-g] entspricht "e" in "Bett", "f" in "Fluß" und "g" in "ganz"
[^abc]	Beliebige nicht in den Klammern eingeschlossene Zeichen. Verwenden Sie einen Bindestrich, um einen Zeichenbereich anzugeben ([^a-f] entspricht beispielsweise [^abcdef]).	[^aeiou] entspricht "r" in "orange", "b" in "buchen" und "k" in "ok!"
\b	Eine Wortabgrenzung (beispielsweise ein Leerzeichen oder ein Zeilenumbruch)	\bb entspricht "b" in "buchen", es entspricht jedoch nichts in "Lorbeer" oder "Snob"
\B	Eine Abgrenzung, jedoch keine Wortabgrenzung	\Bb entspricht "b" in "Lorbeer", es entspricht jedoch nichts in "buchen"
\d	Eine beliebige Ziffer. Entspricht [0-9].	\d entspricht "3" in "C3PO" und "2" in "Wohnung 2G"
\D	Ein beliebiges Zeichen, das keine Ziffer ist. Entspricht [^0-9].	\D entspricht "S" in "900S" und "Q" in "Q45"
\f	Formularvorschub	
\n	Zeilenvorschub	
\r	Zeilenumbruch	
\s	Ein beliebiges, einzelnes, nicht druckbares Zeichen, beispielsweise Leerzeichen, Tabulator, Formularvorschub oder Zeilenvorschub	\sbuchen entspricht "buchen" in "jetzt buchen", es entspricht jedoch nichts in "verbuchen"
\S	Ein beliebiges, einzelnes, druckbares Zeichen	\Sbuchen entspricht "buchen" in "verbuchen", es entspricht jedoch nichts in "jetzt buchen"
\t	Ein Tabulator	
\w	Ein beliebiges alphanumerisches Zeichen, einschließlich Unterstrich. Entspricht [A-Za-z0-9_].	g\w* entspricht "graue" in "der graue Hund" und sowohl "große" als auch "graue" in "der große graue Hund"
\W	Ein beliebiges Zeichen, nicht jedoch alphanumerisch. Entspricht [^A-Za-z0-9_].	\W entspricht "&" in "Hinz & Kunz" und "%" in "100 %"

Hyperlinks verwalten

Wenn Sie ein Dokument innerhalb einer lokalen Site verschieben oder umbenennen, kann Dreamweaver sämtliche Hyperlinks zu diesem Dokument aktualisieren. Für diese Funktion sollte Ihre ganze Site (oder ein vollständiger, unabhängiger Bereich der Site) auf Ihrem lokalen Laufwerk gespeichert sein. Die Dateien auf der entfernten Site werden erst dann geändert, wenn Sie Ihre lokalen Dateien auf dem entfernten Server bereitstellen oder einchecken.

So aktivieren Sie die Hyperlink-Verwaltung:

1 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** und anschließend **Allgemein**.

2 Wählen Sie im Popup-Menü **Hyperlinks aktualisieren** entweder **Immer** oder **Nachfragen**, und klicken Sie auf **OK**.

   Wenn Sie **Immer** wählen, aktualisiert Dreamweaver automatisch alle Hyperlinks zu und von einem ausgewählten Dokument, wenn Sie dieses Dokument verschieben oder umbenennen. (Unter "Hyperlinks in der ganzen Site ändern" auf Seite 146 wird beschrieben, wie Sie vorgehen, wenn Sie eine Datei löschen möchten.) Wenn Sie **Nachfragen** wählen, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem alle betroffenen Dateien aufgelistet sind. Klicken Sie auf **Aktualisieren**, um die Hyperlinks in diesen Dateien zu aktualisieren, oder klicken Sie auf **Nicht aktualisieren**, wenn die Dateien nicht geändert werden sollen.

   Wenn das Ein- und Auschecken von Dateien aktiviert ist, versucht Dreamweaver automatisch, die Datei auszuchecken, bevor Änderungen daran vorgenommen werden.

Die Aktualisierung der Hyperlinks kann beschleunigt werden, wenn Sie eine Cache-Datei verwenden, in der Informationen über alle Hyperlinks in Ihrer lokalen Site gespeichert werden. Sie erstellen die Cache-Datei, indem Sie im Dialogfeld **Site-Definition** die Option **Cache** aktivieren. Die Cache-Datei wird automatisch aktualisiert, wenn Sie mit Dreamweaver Hyperlinks in den Dateien Ihrer lokalen Site hinzufügen, ändern oder löschen.

So erstellen Sie eine Cache-Datei für Ihre Site:

1 Wählen Sie **Datei** > **Sites öffnen** > **Sites bearbeiten** (Windows) oder **Site** > **Sites definieren** (Macintosh).

2 Wählen Sie im Dialogfeld **Sites definieren** die gewünschte Site aus, klicken Sie auf **Bearbeiten**, und aktivieren Sie dann unter der Kategorie **Lokale Infos** das Kontrollkästchen **Cache**.

So können Sie die Cache-Datei für Ihre Site neu erstellen:

► Wählen Sie **Site** > **Site-Cache neu erstellen**.

Wenn Sie nach dem Start von Dreamweaver zum ersten Mal Hyperlinks in Dateien in Ihrer lokalen Site hinzufügen, ändern oder löschen, werden Sie dazu aufgefordert, den Cache zu laden. Wenn Sie auf **Ja** klicken, wird der Cache geladen, und alle Hyperlinks der gerade geänderten Dateien werden automatisch aktualisiert. Wenn Sie dagegen **Nein** wählen, wird die Änderung zwar im Cache aufgezeichnet, der Cache wird jedoch nicht geladen, und die Hyperlinks werden nicht aktualisiert.

Bei größeren Sites kann es ein paar Minuten dauern, bis der Cache geladen wird. In dieser Zeitspanne werden hauptsächlich die Zeitstempel der Dateien in der lokalen Site mit den Zeitstempeln verglichen, die im Cache aufgezeichnet sind. Auf diese Weise wird überprüft, ob der Cache auf dem neuesten Stand ist. Wenn Sie Ihre Dateien nicht in anderen Anwendungen bearbeitet haben, können Sie ohne weiteres auf **Stop** klicken, wenn diese Schaltfläche angezeigt wird.

Hyperlinks in der ganzen Site ändern

Im vorigen Abschnitt wurde beschrieben, wie Dreamweaver Hyperlinks automatisch aktualisieren kann, wenn Sie Dateien verschieben oder umbenennen. Sie können jedoch auch alle Hyperlinks (einschließlich mailto-, ftp-, Nowhere- und Skript-Hyperlinks) manuell ändern, so daß sie auf ein anderes Dokument verweisen. Sie können diese Funktion jederzeit verwenden (wenn beispielsweise die Wörter "Filme des Monats" in Ihrer ganzen Site mit der Datei */filme/juli.html* verknüpft sind, müssen Sie diese Hyperlinks am 1. August so ändern, daß sie auf die Datei */filme/august.html* verweisen). Besonders nützlich ist die Funktion jedoch, wenn Sie eine Datei löschen möchten, die Hyperlinks zu anderen Dateien enthält.

So ändern Sie einen Datei-Hyperlink in der ganzen Site:

1. Wählen Sie im lokalen Bereich des Site-Fensters eine Datei aus.
2. Wählen Sie **Site** > **Hyperlink für ganze Site ändern**.
3. Daraufhin wird ein Dialogfeld angezeigt. Geben Sie in das Feld **Ändern in Hyperlinks zu** einen Site-Stamm-relativen Pfad zu einer anderen Datei ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um eine Datei zu suchen und auszuwählen.
4. Klicken Sie auf **OK**.

   Dreamweaver aktualisiert alle Dokumente, die mit der ausgewählten Datei verknüpft sind, so daß sie auf die neue Datei verweisen. Dabei wird das Pfadformat des Dokuments übernommen (wenn der alte Pfad dokumentrelativ war, ist auch der neue Pfad dokumentrelativ).

Nachdem ein Hyperlink in der ganzen Site geändert wurde, ist die ausgewählte Datei verwaist (d. h., keine Dateien auf Ihrem lokalen Laufwerk weisen auf diese Datei). Sie können diese Datei daher bedenkenlos löschen, da dadurch keine Hyperlinks der lokalen Site unterbrochen werden.

Hinweis: Beachten Sie, daß alle Änderungen lokal vorgenommen werden. Sie müssen daher die entsprechende Datei auf dem entfernten Server manuell löschen und Dateien mit geänderten Hyperlinks bereitstellen oder einchecken, bevor die Änderungen in der Web-Site angezeigt werden.

So ändern Sie E-Mail-, ftp-, Nowhere- und Skript-Hyperlinks in der ganzen Site:

1 Wählen Sie **Site** > **Hyperlink für ganze Site ändern**.

2 Daraufhin wird ein Dialogfeld angezeigt. Geben Sie in das Feld **Alle Hyperlinks zu** den Hyperlink ein, den Sie ändern möchten.

3 Geben Sie den neuen Hyperlink in das Feld **Ändern in Hyperlink zu** ein.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Angenommen, Ihre E-Mail-Adresse hat sich geändert, und Sie möchten alle E-Mail-Hyperlinks aktualisieren, die noch auf Ihre alte Adresse verweisen. In diesem Fall geben Sie mailto:janwender@mindspring.com in das Feld **Alle Hyperlinks zu** ein, und mailto:janwender-interface@mindspring.com in das Feld **Ändern in Hyperlinks zu**.

Ihre Site testen

Bevor Sie Ihre Site an einen Server übertragen und zur Ansicht freigeben, sollten Sie sie lokal testen. Dabei stellen Sie sicher, daß Ihre Seiten in den Ziel-Browsern wie geplant dargestellt werden, daß alle Hyperlinks funktionieren und daß der Download der Seiten nicht zu lange dauert.

Die folgenden Richtlinien sollen Ihnen dabei helfen, eine ansprechende und gut strukturierte Site zu erstellen:

- Stellen Sie sicher, daß Ihre Seiten in den Ziel-Browsern wie geplant funktionieren und daß sie in anderen Browsern zumindest teilweise funktionsfähig sind. Die Seiten sollten in Browsern, die weder Stile, Ebenen noch JavaScript unterstützen, leserlich und funktionsfähig sein. Siehe "Kompatibilität einer Seite mit Ziel-Browsern überprüfen" auf Seite 148. Bei Seiten, die in älteren Browsern nicht funktionsfähig sind, sollten Sie eventuell die Verhaltensweise **Browser überprüfen** verwenden, um die Besucher Ihrer Site automatisch an eine andere Seite weiterzuleiten. Siehe "Browser überprüfen" auf Seite 270.

- Stellen Sie sicher, daß alle Hyperlinks der Site funktionieren. Wenn Sie eine Hyperlink-Prüfung durchführen, erstellt Dreamweaver eine Liste aller Hyperlinks zu externen Sites. Sie sollten diese Hyperlinks regelmäßig überprüfen, um sicherzustellen, daß sie noch gültig sind. Auch andere Sites können geändert oder umstrukturiert werden, und die Seiten, auf die Ihre Hyperlinks verweisen, wurden zwischenzeitlich eventuell verschoben oder gelöscht. Siehe "Hyperlinks zwischen Dokumenten überprüfen" auf Seite 150 und "Fehlerhafte Hyperlinks reparieren" auf Seite 151.
- Zeigen Sie eine Vorschau Ihrer Seiten in möglichst vielen Browsern und auf möglichst vielen verschiedenen Plattformen an. Dadurch können Sie Unterschiede bei Layout, Farbe, Schriftgrößen und Standardgröße des Browser-Fensters ermitteln, die bei einer Überprüfung des Ziel-Browsers nicht festgestellt werden können. Siehe "Vorschau in Browsern anzeigen" auf Seite 152.
- Achten Sie darauf, daß Ihre Seiten nicht zu groß werden und daß der Download der Seiten nicht zu lange dauert. Wenn eine Seite aus einer einzigen großen Tabelle besteht, wird im Browser so lange nichts angezeigt, bis die ganze Tabelle geladen wurde. Daher sollten Sie große Tabellen eventuell in kleinere unterteilen. Ist dies nicht möglich, können Sie anderen, weniger umfangreichen Inhalt (wie beispielsweise eine Begrüßung oder ein Werbebanner) oben auf der Seite und außerhalb der Tabelle plazieren. Die Besucher Ihrer Site können dann diesen Inhalt lesen, während die Tabelle heruntergeladen wird. Siehe "Download-Zeit und Größe überprüfen" auf Seite 153.

Kompatibilität einer Seite mit Ziel-Browsern überprüfen

Die Web-Seiten, die Sie in Dreamweaver erstellen, können Elemente enthalten, die von allen Browsern unterstützt werden (beispielsweise Bilder und Absatztext), sowie Elemente, die nur von neueren Browsern unterstützt werden (zum Beispiel Stile und Ebenen).

Mit der Funktion **Ziel-Browser überprüfen** können Sie feststellen, ob der HTML-Code Ihres Dokuments Tags oder Attribute enthält, die von den Ziel-Browsern nicht unterstützt werden. Dadurch wird das Dokument nicht geändert.

Die Funktion **Ziel-Browser überprüfen** ermittelt anhand von Textdateien, genannt Browser-Profile, welche Tags von bestimmten Browsern unterstützt werden. Dreamweaver enthält vordefinierte Profile für die Netscape Navigator-Versionen 2.0, 3.0 und 4.0 sowie für die Internet Explorer-Versionen 2.0, 3.0 und 4.0. Unter "Browser-Profile erstellen und bearbeiten" auf Seite 319 wird beschrieben, wie Sie vorhandene Profile ändern oder neue Profile erstellen.

Sie können eine Ziel-Browser-Prüfung für ein Dokument, einen Ordner oder für eine ganze Site durchführen.

So führen Sie eine Ziel-Browser-Prüfung durch:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie die Prüfung für das aktuelle Dokument durchführen möchten, speichern Sie zunächst Ihre Datei. Die Prüfung bezieht sich auf die letzte gespeicherte Version der Datei; noch nicht gespeicherte Änderungen werden dabei nicht berücksichtigt.
- Wenn Sie die Prüfung für einen Ordner oder für eine Site durchführen möchten, wählen Sie **Fenster** > **Sites**, um das Site-Fenster zu öffnen. Wählen Sie dann einen Ordner aus dem lokalen Bereich aus. Die Ziel-Browser-Prüfung wird für alle HTML-Dateien in diesem Ordner und in allen Unterordnern durchgeführt. Ziel-Browser-Prüfungen können nur für lokale Dateien durchgeführt werden.

2 Wählen Sie **Datei** > **Ziel-Browser überprüfen**.

Wenn Sie noch keinen Primär-Browser ausgewählt haben, werden Sie aufgefordert, dies jetzt nachzuholen.

3 Wählen Sie aus der Liste der Browser den gewünschten Browser aus.

4 Klicken Sie auf **Überprüfen**.

Der Ergebnisbericht der Überprüfung wird in Ihrem Primär-Browser angezeigt (wenn der Browser noch nicht geöffnet war, wird er automatisch gestartet).

5 Sie können den Bericht zu Referenzzwecken speichern, indem Sie im Browser **Datei** > **Speichern** wählen.

Der Ergebnisbericht der Browser-Überprüfung ist eine temporäre Datei, die sich in Windows im Ordner *Temp* und auf dem Macintosh im Dokumentstamm befindet. Diese Datei geht verloren, wenn Sie sie nicht speichern, bevor Sie eine andere Site aufrufen.

Hyperlinks zwischen Dokumenten überprüfen

Mit der Funktion **Hyperlinks überprüfen** können Sie fehlerhafte Hyperlinks sowie nicht referenzierte Dateien in einer geöffneten Datei, einem Teil einer lokalen Site oder in einer ganzen lokalen Site suchen. Dreamweaver überprüft nur Hyperlinks und Referenzen zu Dokumenten, die sich innerhalb der Site befinden. Dabei wird zwar eine Liste der externen Hyperlinks im ausgewählten Dokument bzw. in den ausgewählten Dokumenten erstellt, diese Hyperlinks werden jedoch nicht überprüft.

So überprüfen Sie die Hyperlinks im aktuellen Dokument:

1. Speichern Sie die Datei in einem Ordner einer lokalen Site.
2. Wählen Sie **Datei** > **Hyperlinks überprüfen** > **Dieses Dokument**.

So überprüfen Sie die Hyperlinks in einem Teil der lokalen Site:

1. Wählen Sie **Fenster** > **Sites**, um das Site-Fenster zu öffnen.
2. Wählen Sie im Popup-Menü der Sites die gewünschte Site aus.
3. Wählen Sie im lokalen Bereich die Dateien oder Ordner, die Sie überprüfen möchten.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh), und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Hyperlinks überprüfen** > **Ausgewählte Dateien/Ordner**.

So überprüfen Sie die Hyperlinks in der ganzen Site:

► Wählen Sie **Datei** > **Hyperlinks überprüfen** > **Ganze Site**.

Wenn Dreamweaver alle Hyperlinks in den ausgewählten Dateien überprüft hat, wird das Dialogfeld **Hyperlink-Prüfer** angezeigt. Dieses Dialogfeld enthält eine Liste mit allen fehlerhaften Hyperlinks, externen Hyperlinks (Hyperlinks, die Dreamweaver nicht überprüfen kann, da sie sich nicht innerhalb der Site befinden) und allen verwaisten Dateien (Dateien, die nicht mit anderen Dokumenten verknüpft sind).

Wählen Sie im Popup-Menü **Zeigen** die Option **Fehlerhafte Hyperlinks**, **Externe Hyperlinks** oder **Verwaiste Dateien**, um zwischen den verschiedenen Listen hin- und herzuwechseln.

Sie können den ganzen Bericht als Textdatei mit Tab-Trennzeichen speichern, indem Sie auf **Speichern** klicken. Siehe auch "Fehlerhafte Hyperlinks reparieren" auf Seite 151.

Fehlerhafte Hyperlinks reparieren

Wenn Sie in Dreamweaver Hyperlinks überprüfen, wird das Dialogfeld **Hyperlink-Prüfer** angezeigt. Dieses Dialogfeld enthält eine Liste der fehlerhaften und der externen Hyperlinks. Wenn Sie die ganze Site überprüft haben, werden im Dialogfeld auch verwaiste Dateien aufgelistet.

Sie können fehlerhafte Hyperlinks und Bildreferenzen direkt im Dialogfeld **Hyperlink-Prüfer** reparieren. Sie können jedoch auch die Dateien von der Liste aus öffnen und die Hyperlinks im Eigenschaften-Inspector reparieren.

So reparieren Sie Hyperlinks im Dialogfeld Hyperlink-Prüfer:

1 Wählen Sie im Dialogfeld **Hyperlink-Prüfer** die fehlerhaften Hyperlinks aus.

2 Geben Sie den korrekten Pfad und Dateinamen ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um die Datei zu suchen.

3 Drücken Sie die Tabulatortaste oder die Eingabetaste.

Wenn noch weitere fehlerhafte Referenzen zu der gleichen Datei vorhanden sind, werden Sie in einem Dialogfeld aufgefordert, auch die Referenzen in den anderen Dateien zu reparieren. Klicken Sie auf **Ja**, damit Dreamweaver alle aufgelisteten Dokumente aktualisiert, die diese Datei referenzieren. Klicken Sie auf **Nein**, wenn nur die aktuelle Referenz aktualisiert werden soll.

Hinweis: Wenn das Ein- und Auschecken von Dateien für die Site aktiviert ist, versucht Dreamweaver, die zu ändernden Dateien auszuchecken. Falls eine Datei nicht ausgecheckt werden kann, wird eine Warnmeldung angezeigt, und die fehlerhaften Referenzen bleiben unverändert. Siehe "Das Eincheck-/Auscheck-System" auf Seite 133.

So reparieren Sie Hyperlinks mit Hilfe des Eigenschaften-Inspectors:

1 Doppelklicken Sie im Dialogfeld **Hyperlink-Prüfer** auf einen Eintrag in der Spalte **Dateien**.

Daraufhin wird das Dokument geöffnet, das fehlerhafte Bild bzw. der fehlerhafte Hyperlink wird ausgewählt, und Pfad und Dateiname werden im Eigenschaften-Inspector markiert. (Wenn der Eigenschaften-Inspector nicht angezeigt wird, wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, um ihn zu öffnen.)

2 Überschreiben Sie den markierten Text, und geben Sie einen neuen Pfad und Dateinamen ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um die Datei zu suchen.

Wenn Sie eine Bildreferenz aktualisieren und das neue Bild nicht in der korrekten Größe angezeigt wird, klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltflächen **B** und **H**, oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktualisieren**, um die Werte für Breite und Höhe neu einzustellen. Die Schaltflächen **B** und **H** ändern sich von Fettdruck zu normaler Schrift.

3 Speichern Sie die Datei.

Die reparierten Hyperlinks werden aus der Liste **Fehlerhafte Hyperlinks** entfernt. Wenn Sie im Dialogfeld **Hyperlink-Prüfer** einen neuen Pfad und Dateinamen eingegeben haben (oder die Änderungen im Eigenschaften-Inspector gespeichert haben), der Hyperlink jedoch trotzdem noch in der Liste angezeigt wird, kann Dreamweaver die neue Datei nicht finden. Der Hyperlink gilt daher nach wie vor als fehlerhaft.

Vorschau in Browsern anzeigen

Sie können jederzeit eine Vorschau Ihrer Dokumente in den Ziel-Browsern anzeigen, indem Sie **Datei** > **Vorschau in Browser** wählen. Sie können auch F12 drücken, um eine Vorschau des aktuellen Dokuments im Primär-Browser anzuzeigen, oder Strg-F12 (Windows) bzw. Befehlstaste-F12 (Macintosh), um eine Vorschau des aktuellen Dokuments im Sekundär-Browser anzuzeigen. Sie müssen das Dokument dazu nicht speichern. Bei der Vorschau funktionieren alle Browser-Funktionen, einschließlich JavaScript-Verhaltensweisen, dokumentrelative und absolute Hyperlinks, ActiveX-Steuerelemente, Netscape-Plug-Ins etc., vorausgesetzt, Sie haben die erforderlichen Plug-Ins oder ActiveX-Steuerelemente installiert.

Wählen Sie **Datei** > **Vorschau in Browser** > **Browser-Liste bearbeiten**, um Ihren Primär-Browser zu ändern oder einen Sekundär-Browser zu definieren. Sie können für die Vorschau bis zu 20 Browser definieren, die alle im Menü **Vorschau in Browser** angezeigt werden.

Wenn Sie eine Vorschau Ihres Dokuments in einem lokalen Browser anzeigen, wird Inhalt, der mit einem stammrelativen Pfad verknüpft ist, nicht angezeigt. Der Grund hierfür ist, daß Browser im Gegensatz zu Servern Site-Stämme nicht erkennen können. Wenn Sie eine Vorschau des Inhalts anzeigen möchten, der mit stammrelativen Pfaden verknüpft ist, übertragen Sie die Datei an einen entfernten Server, und zeigen Sie die Vorschau von dort an. Siehe auch "Relative und absolute Pfade" auf Seite 113.

Vorschau in Browser – Voreinstellungen wählen

In den Voreinstellungen für die Vorschau in Browsern werden der aktuell definierte Primär-Browser sowie die definierten Sekundär-Browser angezeigt. Wenn Sie die Voreinstellungen öffnen möchten, wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** und anschließend **Vorschau in Browser**, oder wählen Sie **Datei** > **Vorschau in Browser** > **Browser-Liste bearbeiten**. Siehe "Vorschau in Browsern anzeigen" auf Seite 152.

Hinzufügen Definiert einen neuen Browser.

Bearbeiten Ändert Einstellungen des ausgewählten Browsers.

Entfernen Löscht den ausgewählten Browser aus der Liste.

Primär-Browser und **Sekundär-Browser** Gibt an, ob es sich beim ausgewählten Browser um den primären oder den sekundären Browser handelt. Mit F12 öffnen Sie den Primär-Browser; mit Strg-F12 (Windows) bzw. Befehlstaste-F12 (Macintosh) öffnen Sie den Sekundär-Browser.

Online-Vorschau (nur Windows) Mit dieser Option können Sie eine Vorschau der aktuellen Seite auf einem lokalen Server anzeigen, und zwar als URL, der mit *http://localhost/* beginnt. Ist diese Option deaktiviert, wird das Dokument mit einem Pfad, der mit *Datei://* beginnt, im Browser angezeigt. Hyperlinks, die als Site-Stamm-relative Pfade angegeben wurden, funktionieren in manchen Fällen nicht richtig, wenn sie mit einem Pfad *Datei://* in einem Browser angezeigt werden.

Download-Zeit und Größe überprüfen

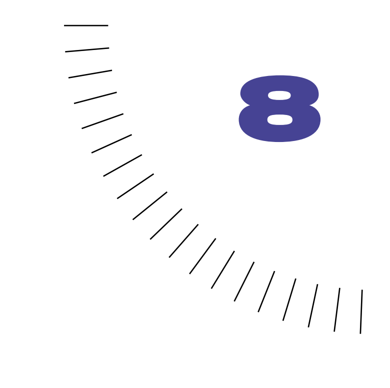
Unten im Dokumentfenster wird die Größe sowie die geschätzte Download-Zeit der aktuellen Seite angezeigt. Bei der Berechnung der Größe wird der gesamte Inhalt der Seite berücksichtigt, einschließlich aller verknüpften Objekte, wie beispielsweise Bilder und Plug-Ins.

Zur Berechnung der geschätzten Download-Zeit wird die Verbindungsgeschwindigkeit verwendet, die Sie im Dialogfeld **Voreinstellungen** in der Kategorie **Statusleiste** angegeben haben. Die tatsächliche Download-Zeit kann jedoch variieren und richtet sich nach den allgemeinen Internet-Bedingungen.

So wählen Sie Voreinstellungen für Download-Zeit und Größe:

1. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, und klicken Sie unter **Kategorie** auf **Statusleiste**.
2. Wählen Sie die Verbindungsgeschwindigkeit, die zur Berechnung der Download-Zeit verwendet werden soll.

   Die durchschnittliche Verbindungsgeschwindigkeit in Deutschland beträgt 28,8 Kpbs. Wenn Sie Ihre Web-Seiten für ein Intranet entwerfen, sollten Sie eventuell 1500 (T1-Geschwindigkeit) wählen.



KAPITEL 8
Roundtrip HTML

Roundtrip HTML – Überblick

Roundtrip HTML ist eine besondere Dreamweaver-Funktion, mit der Sie Ihre Dokumente in Dreamweaver und textbasierten HTML-Editoren öffnen können, ohne daß dadurch der Inhalt oder die Struktur des HTML-Quellcodes wesentlich beeinflußt wird. Dreamweaver kann sogar HTML-Code, der eigentlich ungültig ist, beibehalten und darstellen (beispielsweise ein FONT-Tag um mehrere P-Tags), vorausgesetzt, dieser Code wird von Browsern unterstützt. Der HTML-Quellcode, den Dreamweaver generiert, wenn Sie Ihre Dokumente grafisch bearbeiten, ist dagegen grundsätzlich gültig.

Roundtrip HTML bietet die folgenden Hauptfunktionen:

- Wenn Sie von einem externen Editor zu Dreamweaver zurückkehren oder ein vorhandenes HTML-Dokument öffnen, werden in Dreamweaver standardmäßig sich überlappende Tags umgeschrieben. Offene Tags, die nicht geöffnet bleiben dürfen, werden geschlossen, und überzählige Schluß-Tags werden entfernt. Wenn Sie verhindern möchten, daß Dreamweaver den HTML-Quellcode umschreibt, wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, wählen Sie dann die Kategorie **HTML-Umschreiben**, und deaktivieren Sie alle Optionen. Siehe "HTML-Umschreiben – Voreinstellungen wählen" auf Seite 158.
- Dreamweaver zeigt im Dokumentfenster Markierungen für ungültigen HTML-Code an, der nicht unterstützt wird. Die ungültigen Tags werden gelb markiert, und der darin enthaltene Text wird als Standardtext dargestellt. Wenn Sie ein ungültiges Tag auswählen, zeigt Dreamweaver im Eigenschaften-Inspector eine Fehlerbeschreibung sowie einen Korrekturvorschlag an. Haben Sie **HTML-Umschreiben** deaktiviert, wird auch der HTML-Code, den Dreamweaver umgeschrieben hätte, als ungültig markiert.

- Tags, die Dreamweaver nicht erkennt (einschließlich XML-Tags), werden nicht geändert, da Dreamweaver nicht beurteilen kann, ob es sich dabei um gültige oder ungültige Tags handelt. Wenn diese Tags andere Tags überlappen, interpretiert Dreamweaver sie eventuell als ungültig und markiert sie daher als fehlerhaft. So würde das benutzerdefinierte Tag im folgenden Beispiel als fehlerhaft markiert: `<MeinNeuesTag><B>Text</MeinNeuesTag></B>`.
- Dreamweaver ändert keine CFML- (Cold Fusion Markup Language) oder ASP- (Microsoft Active Server Page) Tags. Blöcke mit CFML- oder ASP-Code werden im Dokumentfenster nach Möglichkeit durch Markierungen gekennzeichnet. Siehe "Cold Fusion- und Active Server Page-Dateien in Dreamweaver bearbeiten" auf Seite 164. Bevor Sie ASP- oder CFML-Dokumente in Dreamweaver öffnen, sollten Sie das Umschreiben ungültiger Tags deaktivieren. Siehe "HTML-Umschreiben – Voreinstellungen wählen" auf Seite 158.
- Sie können in Dreamweaver einen textbasierten HTML-Editor starten, um das aktuelle Dokument zu bearbeiten. Dreamweaver ist sowohl mit HomeSite (Windows) als auch mit BBEdit (Macintosh) integriert. Siehe "Mit anderen HTML-Editoren arbeiten" auf Seite 163.

Der HTML-Inspector

Im HTML-Inspector wird der Quellcode des aktuellen Dokuments angezeigt. Die farbliche Darstellung der einzelnen Tags richtet sich nach den Einstellungen unter HTML-Tag-Farben – Voreinstellungen. Wenn Sie den Inhalt des Dokumentfensters bearbeiten oder neue Elemente hinzufügen, werden diese Änderungen sofort im HTML-Inspector angezeigt. Der HTML-Inspector ist daher eine wirksame Lernhilfe für Anwender, die HTML noch nicht kennen. Der HTML-Inspector kann jedoch auch erfahrenen HTML-Anwendern dabei helfen, die richtige Syntax oder die korrekten Werte für bestimmte Tags oder Attribute zu wählen.

Änderungen, die Sie direkt im HTML-Inspector vornehmen, werden erst im Dokumentfenster angezeigt, wenn Sie auf eine Stelle außerhalb des HTML-Inspectors klicken. HTML-Code, den Sie direkt in den HTML-Inspector eingeben, wird grundsätzlich nicht umgeschrieben; wenn der eingegebene HTML-Code ungültig ist, werden die Tags als ungültige Markup-Elemente markiert, wenn Sie das Dokumentfenster aktivieren

So öffnen Sie den HTML-Inspector mit einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie **Fenster** > **HTML**.
- Klicken Sie im Launcher oder im Mini-Launcher auf das Symbol des HTML-Inspectors (der Mini-Launcher befindet sich unten rechts im Dokumentfenster).
- Drücken Sie F10.

So wechseln Sie zwischen dem Dokumentfenster und dem HTML-Inspector:

- Drücken Sie die Strg-Taste und die Tabulatortaste (Windows) bzw. die Befehlstaste und die Tabulatortaste (Macintosh).

Formatierungssteuerungen für HTML-Quellcode einstellen

Dreamweaver bietet die folgenden Steuerungen zur Formatierung von HTML-Quellcode:

Voreinstellungen für HTML-Umschreiben Bestimmt, welche Änderungen an Ihrem HTML-Quellcode vorgenommen werden, wenn Sie ein HTML-Dokument öffnen. Siehe "HTML-Umschreiben – Voreinstellungen wählen" auf Seite 158.

Voreinstellungen für HTML-Format Steuert gängige HTML-Formatierungsoptionen, wie beispielsweise die Zeilenlänge und Einzüge. Siehe "HTML-Format – Voreinstellungen wählen" auf Seite 158.

Mit der Profildatei *SourceFormat.profile* können Sie präzise steuern, wie Dreamweaver HTML-Code schreibt. Siehe "Das Profil zum Formatieren von HTML-Quellcode bearbeiten" auf Seite 318.

Voreinstellungen für HTML-Tag-Farben Definiert, wie HTML-Tags (und der Text zwischen den Tags) im HTML-Inspector farblich dargestellt werden. Siehe "HTML-Tag-Farben – Voreinstellungen wählen" auf Seite 160.

Voreinstellungen für Schriftarten/Kodierung Hier können Sie angeben, in welcher Schriftart der HTML-Quellcode im HTML-Inspector angezeigt wird. Siehe "Schriftarten/Kodierung – Voreinstellungen wählen" auf Seite 73.

HTML-Umschreiben – Voreinstellungen wählen

Die folgenden Voreinstellungen gelten für importierte HTML-Dokumente; sie wirken sich nicht auf HTML-Code aus, den Sie direkt im HTML-Inspector bearbeiten. Wenn Sie die Optionen für das Umschreiben deaktivieren, wird im Dokumentfenster ungültiges Markup für den HTML-Code angezeigt, den Dreamweaver sonst umgeschrieben hätte.

Falsch verschachtelte und nicht geschlossene Tags reparieren Schreibt ungültig verschachtelte oder sich überlappende Tags um. Der Code `<B><I>Text</B></I>` wird beispielsweise folgendermaßen umgeschrieben: `<B><I>Text</I></B>`. Diese Option fügt auch fehlende abschließende Anführungszeichen und Schlußklammern ein.

Überzählige Schluß-Tags entfernen Löscht Schluß-Tags, die keine entsprechenden Anfangs-Tags haben.

Beim Reparieren oder Entfernen von Tags Warnmeldung anzeigen Zeigt eine Zusammenfassung des ungültigen HTML-Codes an, für den Dreamweaver einen Korrekturversuch unternommen hat. Dabei wird die Position des fehlerhaften Codes (Zeilen- und Spaltennummer) angegeben, so daß Sie die Korrektur überprüfen können.

HTML-Format – Voreinstellungen wählen

Mit den folgenden Voreinstellungen für das HTML-Format können Sie beim Erstellen von Dokumenten die HTML-Formatierung steuern, wie beispielsweise Einzugsgröße, Zeilenlänge und die Schreibweise für Element- und Attributnamen. Unter "Das Profil zum Formatieren von HTML-Quellcode bearbeiten" auf Seite 318 finden Sie Informationen über weitere HTML-Formatierungssteuerungen. Mit dem Befehl **Quellformatierung anwenden** können Sie die HTML-Formatierungseinstellungen auf bereits vorhandene Dokumente anwenden. Siehe "HTML-Quellcode in vorhandenen Dokumenten formatieren" auf Seite 162.

Einzug Aktiviert den Einzug für alle Tags, die in der Profildatei *SourceFormat.profile* mit INDENT markiert sind. Siehe "Das Profil zum Formatieren von HTML-Quellcode bearbeiten" auf Seite 318.

Verwenden Gibt an, ob für den Einzug Leerstellen oder Tabulatoren verwendet werden sollen.

Tabellenzeilen und -spalten Bewirkt, daß die Tags TR und TD automatisch eingezogen werden, damit Tabellen-Code leichter gelesen werden kann. Diese Option kann nur gewählt werden, wenn die Option **Einzug** aktiviert ist.

Frames und Framesets Bewirkt, daß FRAME-Tags und verschachtelte FRAMESET-Tags automatisch eingezogen werden, damit Frameset-Dateien leichter gelesen werden können. Diese Option kann nur gewählt werden, wenn die Option **Einzug** aktiviert ist.

Einzugsgröße Bestimmt die Größe der Einzüge (in Leerstellen oder Tabulatoren, je nachdem, welche Einstellung unter **Verwenden** gewählt ist). Wenn **Verwenden** beispielsweise auf Tabulatoren eingestellt ist und **Einzugsgröße** auf 4, werden die Tags um vier Tabulatoren eingezogen.

Tabulatorgröße Bestimmt die Größe der Tabulatoren (in Zeichenabständen).

Hinweis: Wenn **Verwenden** auf Tabulatoren eingestellt ist, die Einzugsgröße jedoch nicht ein Mehrfaches der Tabulatorgröße ist, wird für den Einzug der Tags eine Kombination aus Tabulatoren und Leerstellen verwendet.

Auto-Umbruch Bewirkt einen (harten) Zeilenumbruch, wenn die Zeile die angegebene Spaltenbreite erreicht hat. Das Kontrollkästchen **Umbruch** im HTML-Inspector bewirkt dagegen einen weichen Zeilenumbruch, wenn die Zeilen über die Fensterbreite hinausgehen.

Zeilenumbrüche Hiermit können Sie den Typ des entfernten Servers (Windows, Macintosh oder Unix) angeben, auf dem Sie Ihre Dateien veröffentlichen werden. Durch die Wahl des korrekten Zeilenumbruchs wird gewährleistet, daß der HTML-Quellcode auf dem entfernten Server richtig angezeigt wird. Diese Einstellung bietet sich auch an, wenn Sie mit einem externen Texteditor arbeiten, der nur bestimmte Zeilenumbrüche erkennt. Wenn Sie beispielsweise mit dem externen Editor "Notepad" arbeiten, wählen Sie CR LF (Windows); arbeiten Sie mit dem externen Editor "SimpleText", wählen Sie CR (Macintosh).

Schreibweise für Tags und **Schreibweise für Attribute** Steuert die Groß- oder Kleinschreibung von Element- und Attributnamen.

Schreibweise außer Kraft setzen von Gibt an, ob für Element- und Attributnamen die mit den Optionen **Schreibweise für Tags** und **Schreibweise für Attribute** definierte Schreibweise verwendet werden soll, wenn Sie vorhandene HTML-Dokumente öffnen. Wenn Elementnamen beispielsweise immer in Kleinbuchstaben angezeigt werden sollen, geben Sie Kleinbuchstaben für Elementnamen vor und aktivieren diese Option. Wenn Sie anschließend ein Dokument importieren, das großgeschriebene Elementnamen enthält, werden diese in Kleinbuchstaben konvertiert.

Zentrierung Gibt an, ob Elemente mit DIV ALIGN="center" oder CENTER zentriert werden sollen. Beide Optionen gehören zur Spezifikation "HTML 4.0 Transitional"; CENTER wird jedoch von mehr Browsern unterstützt.

HTML-Tag-Farben – Voreinstellungen wählen

Mit den Voreinstellungen für HTML-Tag-Farben legen Sie fest, welche Farben im HTML-Inspector für Hintergrund, Text und Tags verwendet werden sollen.

Hintergrund Definiert die Hintergrundfarbe des HTML-Inspectors. Diese Farbe wird nur angezeigt, wenn Sie in den HTML-Inspector klicken oder Text eingeben; wenn der HTML-Inspector nicht aktiviert ist, wird sein Hintergrund mittelgrau dargestellt.

Text Gibt die Farbe des Textes an, der zwischen den Tags steht (beispielsweise werden beim Code `<B>eingegebener Text</B>` die Wörter "eingegebener Text" in der Textfarbe angezeigt, die Tags jedoch nicht). Wenn Sie die Textfarbe bei bestimmten Tags außer Kraft setzen möchten, aktivieren Sie die Option **Farbe auf Tag-Inhalt anwenden**.

Kommentare Definiert die Farbe für Kommentar-Tags (`<!-- -->`) und ihren Inhalt.

Tag-Standard Gibt die Farbe für alle Tags vor, mit Ausnahme von Kommentaren. Sie können die Tag-Standardfarbe außer Kraft setzen, indem Sie die Farbe für spezifische Tags festlegen.

Tag-spezifisch Sie können die Tag-Standardfarbe sowie die Textfarbe außer Kraft setzen, indem Sie tag-spezifische Farben definieren und diese auch auf den Inhalt anwenden.

So legen Sie eine Farbe für ein bestimmtes Tag fest:

1 Wählen Sie im Feld **Tag-spezifisch** ein Tag aus.

Wenn Sie mehrere aufeinanderfolgende Tags auswählen möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf die gewünschten Tags. Möchten Sie mehrere nicht aufeinanderfolgende Tags auswählen, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie auf die gewünschten Tags.

2 Klicken Sie auf den Optionsschalter neben dem Farbfeld unter der Tag-Liste, und wählen Sie dann mit einer der folgenden Methoden einen neuen Farbwert aus:

- Geben Sie in das Textfeld neben dem Farbfeld einen Hexadezimalwert ein.
- Klicken Sie auf das Farbfeld, und wählen Sie aus der Palette der browser-sicheren Farben oder aus dem Systemfarbwähler eine neue Farbe aus.

3 Wenn die Farbe auch für den Text zwischen den Anfangs- und Schluß-Tags verwendet werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Farbe auf Tag-Inhalt anwenden**.

HTML-Code optimieren

Mit dem Befehl **HTML-Code optimieren** können Sie leere Tags entfernen, verschachtelte FONT-Tags kombinieren und unleserlichen oder unübersichtlichen HTML-Code besser strukturieren.

So optimieren Sie HTML-Code:

1 Öffnen Sie ein vorhandenes Dokument, und wählen Sie **Befehle** > **HTML-Code optimieren**.

2 Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld die gewünschten Optionen:

Entfernen: Leere Tags Löscht alle Tags, die keinen Inhalt haben. So sind <B></B> und <FONT COLOR="FF0000"></FONT> beispielsweise leere Tags; das B-Tag im Code <B>eingegebener Text</B> ist jedoch nicht leer.

Entfernen: Redundante verschachtelte Tags Löscht alle redundanten Tags. Zum Beispiel sind im Code <B>Wollen Sie diesen Text <B>wirklich</B> löschen</B> die B-Tags um das Wort "wirklich" redundant, und sie werden daher entfernt.

Entfernen: HTML-Kommentare, nicht Dreamweaver Löscht alle Kommentare, die nicht von Dreamweaver eingefügt wurden. So wird <!--begin body text--> beispielsweise entfernt. Der Kommentar <!-- #BeginEditable "doctitle" --> wird jedoch nicht entfernt, da es sich hierbei um einen Dreamweaver-Kommentar handelt, der den Anfang eines editierbaren Bereichs in einer Vorlage markiert.

Entfernen: HTML-Kommentare, Dreamweaver Löscht alle Kommentare, die von Dreamweaver eingefügt wurden. So wird <!-- #BeginEditable "doctitle" --> beispielsweise entfernt, nicht jedoch <!--begin body text--> (da es sich nicht um einen Dreamweaver-Kommentar handelt). Wenn Sie Dreamweaver-Kommentare entfernen, werden Dokumente, die auf Vorlagen basieren, in normale HTML-Dokumente konvertiert, und Bibliothekselemente werden in normalen HTML-Code umgewandelt (das heißt, daß sie nicht mehr aktualisiert werden können, wenn die ursprüngliche Vorlage bzw. das ursprüngliche Bibliothekselement geändert werden).

Entfernen: Spezifische(s) Tag(s) Löscht die Tags, die im Textfeld angegeben sind. Löschen Sie mit dieser Option benutzerdefinierte Tags, die von anderen visuellen Editoren eingefügt wurden, und weitere Tags, die nicht in der Site erscheinen sollen (beispielsweise BLINK). Mehrere Tags müssen durch Kommata voneinander getrennt werden (zum Beispiel FONT, BLINK).

Verschachtelte <font>-Tags kombinieren, wenn möglich Vereinigt zwei oder mehr FONT-Tags, die den gleichen Textbereich steuern. So würde beispielsweise <FONT SIZE="7"><FONT COLOR="#FF0000">groß, rot</FONT></FONT> in <FONT SIZE="7" COLOR="#FF0000">groß, rot</FONT> geändert.

Protokoll nach Abschluß zeigen Zeigt abschließend ein Meldungsfeld an, in dem die Änderungen am Dokument aufgeführt werden.

3 Klicken Sie auf **OK**.

   Dieser Vorgang kann mehrere Sekunden dauern, je nachdem, wie groß Ihr Dokument ist und wie viele Optionen Sie ausgewählt haben.

HTML-Quellcode in vorhandenen Dokumenten formatieren

Die Formatierungsoptionen für den HTML-Quellcode, die Sie in den Voreinstellungen für das HTML-Format und in der Profildatei *SourceFormat.profile* angeben, gelten nur für Dokumente, die Sie anschließend in Dreamweaver neu erstellen. Mit dem Befehl **Quellformatierung anwenden** können Sie diese Formatierungsoptionen jedoch auch auf bereits vorhandene HTML-Dokumente anwenden.

So wenden Sie Formatierungsoptionen für HTML-Quellcode auf ein vorhandenes Dokument an:

1. Wählen Sie **Datei** > **Öffnen**, um eine vorhandene HTML-Datei im Dokumentfenster zu öffnen.
2. Wählen Sie **Befehle** > **Quellformatierung anwenden**.

Ungültiges Markup korrigieren

HTML-Code, der im Dokumentfenster oder im HTML-Inspector in Hellgelb markiert wird, ist ungültig und kann daher in Dreamweaver nicht dargestellt werden. Diese Markierungen für ungültigen HTML-Code treten häufig auf, wenn Sie ein Tag in den HTML-Inspector eingeben und anschließend in das Dokumentfenster wechseln, ohne das Tag vorher abzuschließen.

Sie können das Problem beheben, indem Sie auf die gelbe HTML-Markierung klicken und den Lösungsvorschlag ausführen, der im Eigenschaften-Inspector angezeigt wird. Siehe auch "Roundtrip HTML – Überblick" auf Seite 155.

Mit anderen HTML-Editoren arbeiten

In manchen Fällen möchten Sie vielleicht einen Texteditor verwenden, um große Bereiche von HTML-, JavaScript- oder VBScript-Code manuell zu erstellen. Sie können mit Dreamweaver jeden beliebigen, externen Texteditor verwenden, einschließlich Notepad (in Windows 95 und NT integriert) oder SimpleText (in der Macintosh-Software integriert), BBEdit, HomeSite, vi, emacs und TextPad.

Die vollständigen, kommerziellen englischen, französischen und deutschen Versionen von Dreamweaver enthalten den gängigsten Texteditor für Windows, HomeSite, sowie den beliebtesten Texteditor für den Macintosh, BBEdit. Siehe "Einen externen Texteditor mit Dreamweaver verwenden" auf Seite 163 und "BBEdit mit Dreamweaver verwenden (nur Macintosh)" auf Seite 164.

Wenn Sie Dreamweaver elektronisch erworben und vom Internet heruntergeladen haben (Electronic Software Download, ESD), können Sie eine Kopie von HomeSite oder BBEdit erhalten, indem Sie die CD und das Handbuch auf der Dreamweaver-Web-Site bestellen (http://www.dreamweaver.com/).

Einen externen Texteditor mit Dreamweaver verwenden

Sie können Ihren bevorzugten externen Texteditor von Dreamweaver aus starten, um den HTML-Quellcode Ihres aktuellen Dokuments zu bearbeiten. Anschließend können Sie zu Dreamweaver zurückkehren und weitere grafische Bearbeitungen am Dokument vornehmen. Dreamweaver erkennt die Änderungen, die extern im Dokument gespeichert wurden, und fordert Sie auf, das Dokument neu zu laden.

So wählen Sie einen externen Editor:

1 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**.

2 Wählen Sie links unter **Kategorie** die Option **Externe Editoren**.

3 Klicken Sie neben dem Feld **HTML-Editor** auf die Schaltfläche **Durchsuchen**, um einen Texteditor auszuwählen.

4 Geben Sie unter **Geänderte Dateien neu laden** an, wie Dreamweaver sich verhalten soll, wenn das Dokument, das in Dreamweaver geöffnet wird, extern geändert wurde.

5 Geben Sie unter **Beim Starten speichern** an, wie Dokumente gehandhabt werden sollen, bevor der externe Editor gestartet wird.

So starten Sie den externen Editor:

► Wählen Sie **Bearbeiten** > **Externen Editor starten**, oder klicken Sie in der Titelleiste des HTML-Fensters auf die Schaltfläche **Externer Editor**.

BBEdit mit Dreamweaver verwenden (nur Macintosh)

Wenn Sie ein Dokument sowohl in BBEdit als auch in Dreamweaver geöffnet haben und zwischen den beiden Anwendungen hin- und herwechseln, wird das Dokument automatisch mit den letzten Änderungen aktualisiert. Weiterhin wird die aktuelle Auswahl in der jeweils anderen Anwendung übernommen. Wenn Sie beispielsweise ein Element in Dreamweaver auswählen und dann zu BBEdit wechseln, ist dieses Element auch in BBEdit ausgewählt.

Wenn Sie mit einer älteren Version von BBEdit oder einem anderen HTML-Texteditor arbeiten möchten, können Sie die BBEdit-Integration deaktivieren. Siehe "Einen externen Texteditor mit Dreamweaver verwenden" auf Seite 163. Wenn Sie die BBEdit-Integration deaktivieren, wird die jeweils aktuelle Auswahl jedoch nicht übernommen.

So verwenden Sie BBEdit mit Dreamweaver:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **BBEdit starten**.
- Klicken Sie oben rechts im HTML-Inspector auf **BBEdit**.

2 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen in BBEdit vor.

3 Klicken Sie in BBEdit in der HTML-Tools-Palette auf die Schaltfläche **Dreamweaver**.

So deaktivieren Sie die BBEdit-Integration:

1 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**.

2 Wählen Sie links unter **Kategorie** die Option **Externe Editoren**.

3 Deaktivieren Sie die Option **BBEdit-Integration aktivieren**, und klicken Sie auf **OK**.

Cold Fusion- und Active Server Page-Dateien in Dreamweaver bearbeiten

Bevor Sie eine Cold Fusion- oder Active Server Page-Datei in Dreamweaver öffnen, wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, und deaktivieren Sie unter der Kategorie **HTML-Umschreiben** die Optionen **Falsch verschachtelte und nicht geschlossene Tags reparieren** und **Überzählige Schluß-Tags entfernen**.

Blöcke mit CFML- (Cold Fusion Markup Language) oder ASP- (Active Server Page) Code werden nach Möglichkeit im Dokumentfenster durch Markierungen gekennzeichnet.

So bearbeiten Sie einen Block mit ASP-Code vom Dokumentfenster aus:

1 Klicken Sie auf die gelbe ASP-Markierung, um sie auszuwählen.

2 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltfläche **Bearbeiten**.

3 Daraufhin wird ein Dialogfeld angezeigt. Bearbeiten Sie hier den ASP-Code, und klicken Sie dann auf **OK**.

So bearbeiten Sie einen Block mit CFML-Code vom Dokumentfenster aus:

1 Klicken Sie auf die CFML-Markierung, um sie auszuwählen.

2 Führen Sie im Eigenschaften-Inspector einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Attribute**, und bearbeiten Sie die vorhandenen Tag-Attribute sowie deren Werte, oder fügen Sie neue hinzu.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Inhalt**, und bearbeiten Sie den Inhalt zwischen den Anfangs- und den Schluß-CFML-Tags. Wenn das ausgewählte Tag leer ist (also kein Schluß-Tag hat), ist die Schaltfläche **Inhalt** deaktiviert.

Wenn Ihr Dokument ASP- oder CFML-Code enthält, jedoch keine Markierungen angezeigt werden, stellen Sie zunächst sicher, daß die Option **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente** aktiviert ist. Wenn diese Option aktiviert ist, aber trotzdem keine Markierungen angezeigt werden, erkennt Dreamweaver den Code nicht als CFML oder ASP. Dies kann passieren, wenn die HTML-Tags Bedingungen enthalten, wie im folgenden ASP-Code:

```
<input type="Kontrollkästchen" name="Monat" value="Oktober"
<% if Monat="Oktober" then %>aktiviert<% end if %>
>
```

So bearbeiten Sie CFML- oder ASP-Code, wenn keine Markierung angezeigt wird:

1 Plazieren Sie den Cursor im Dokumentfenster ungefähr an der Stelle, an der sich der CFML- oder ASP-Code befindet.

2 Wählen Sie **Fenster** > **HTML**, um den HTML-Inspector zu öffnen.

3 Klicken Sie auf die Titelleiste oder auf die Statusleiste des HTML-Inspectors.

   Klicken Sie nicht in die Mitte des HTML-Inspectors, da der Cursor sonst von dem zu bearbeitenden CFML- oder ASP-Code weg bewegt wird.

4 Bearbeiten Sie den Code direkt im HTML-Inspector.

5 Drücken Sie F10, um den HTML-Inspector zu schließen und zum Dokumentfenster zurückzukehren.

Unter "Dreamweaver erweitern – Überblick" in den Dreamweaver Help Pages wird beschrieben, wie Sie CFML- oder ASP-Code verarbeiten und die Ergebnisse im Dokumentfenster anzeigen.

Skripte einfügen

Sie können JavaScript und VBScript in das Dokumentfenster eingeben, ohne dabei den HTML-Inspector zu verwenden.

Wenn Sie Skriptsymbole im Dokumentfenster anzeigen möchten, wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**. Siehe auch "Unsichtbare Elemente – Voreinstellungen wählen" auf Seite 83.

So fügen Sie ein Skript ein:

1 Plazieren Sie den Cursor an der Stelle, an der Sie das Skript einfügen möchten.

2 Klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Skript**, oder wählen Sie **Einfügen** > **Skript**.

3 Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld die gewünschte Skriptsprache im Popup-Menü aus.

   Wenn Sie mit JavaScript arbeiten, jedoch nicht genau wissen, mit welcher Version, wählen Sie **JavaScript** anstelle von **JavaScript1.1** oder **JavaScript1.2**.

4 Geben Sie den Code ein, der zwischen den Skript-Tags erscheinen soll.

   Wenn Sie einen Hyperlink zu einer externen Skriptdatei herstellen möchten, klicken Sie auf **OK**, ohne Text einzugeben, und fügen Sie die Referenz anschließend der Quelldatei im Eigenschaften-Inspector hinzu (geben Sie dazu den Dateinamen in das Feld **Quelle** ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um die gewünschte Datei zu suchen und auszuwählen).

So bearbeiten Sie das Skript:

1 Wählen Sie das Symbol des Skripts aus.

2 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf **Bearbeiten**.

Skripteigenschaften festlegen

Wenn Sie ein Skriptsymbol ausgewählt haben, werden im Eigenschaften-Inspector die folgenden Eigenschaften angezeigt:

Sprache Gibt entweder JavaScript oder VBScript als Skriptsprache an.

Quelle Gibt eine extern verknüpfte Skriptdatei an. Geben Sie den Pfad ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, und wählen Sie die Datei.

Bearbeiten Öffnet das Skriptfenster, so daß Sie Änderungen an Ihrem Skript vornehmen können.

Kommentare einfügen

Ein Kommentar ist Text, den Sie als Beschreibung oder Zusatzinformationen in den HTML-Code einfügen. Dadurch wird das Erscheinungsbild des Dokuments im Browser nicht beeinflußt.

Siehe auch "Unsichtbare Elemente – Voreinstellungen wählen" auf Seite 83.

So fügen Sie einen Kommentar ein:

1 Plazieren Sie den Cursor an der Stelle, an der Sie den Kommentar einfügen möchten.

2 Klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Kommentar**, oder wählen Sie **Einfügen** > **Kommentar**.

Wenn Sie Kommentarsymbole im Dokumentfenster anzeigen möchten, wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**.

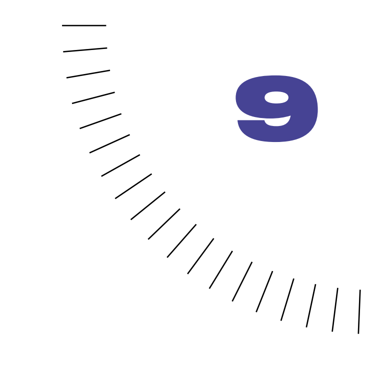
So geben Sie den Text des Kommentars ein:

1 Wählen Sie das Symbol des Kommentars aus.

2 Geben Sie den Text in den Eigenschaften-Inspector ein.

Wenn Sie einen Kommentar angeben, wird der folgende HTML-Code erstellt:

```
<!-- Kommentartext-->
```



KAPITEL 9
Text formatieren

Text formatieren – Überblick

Die Formatierungsfunktionen in Dreamweaver sind denen eines normalen Textverarbeitungsprogramms sehr ähnlich. Verwenden Sie das Menü **Text**> **Formatieren** oder das Popup-Menü **Format** im Eigenschaften-Inspector, um den Standardstil (Absatz, Vorformatiert, Überschrift 1, Überschrift 2 und so weiter) für einen Textblock zu definieren.

Sie können Schriftart, Größe, Farbe und Ausrichtung des ausgewählten Textes mit dem Menü **Text** oder dem Eigenschaften-Inspector ändern. Mit Stilen können Sie das Erscheinungsbild aller Textstellen definieren, die zu einer bestimmten Kategorie gehören.

Wenn Sie die Befehle im Menü **Text** oder den Eigenschaften-Inspector verwenden, wird die Formatierung mit standardmäßigen HTML-Tags angewandt (beispielsweise B, FONT und CODE); diese Tags werden von allen gängigen Web-Browsern unterstützt. Benutzerdefinierte Stile verwenden CSS (Cascading Style Sheets), um die Formatierung für alle Textstellen einer bestimmten Klasse zu definieren oder um die Formatierung eines bestimmten Tags (wie beispielsweise H1, H2, P oder LI) neu zu definieren. Diese CSS-Stile werden von Netscape Navigator 4.0 und neuer sowie Microsoft Internet Explorer 3.0 und neuer unterstützt. Sie können innerhalb einer Seite sowohl Stile als auch HTML-Formatierungen verwenden; wie bei Textverarbeitungsprogrammen haben dabei Formatierungen, die Sie mit dem Menü **Text** oder dem Eigenschaften-Inspector auf den ausgewählten Text anwenden, Vorrang vor den vom Stylesheet vorgegebenen Formatierungen.

Unter "Text mit Stylesheets formatieren" auf Seite 175 wird genauer beschrieben, wie Sie Stylesheets zum Formatieren verwenden.

Text mit HTML-Tags formatieren

Die HTML 4.0-Spezifikation, die das World Wide Web Consortium (W3C) Anfang 1998 herausgegeben hat, empfiehlt, anstelle von HTML-Formatierungs-Tags (wie B, I, FONT und CENTER) CSS-Stylesheets zu verwenden. Stylesheets eignen sich besser dazu, das Erscheinungsbild von Text genau zu steuern; in der Praxis werden HTML-Formatierungs-Tags jedoch von mehr Browsern unterstützt als Stylesheets. Daher ist davon auszugehen, daß HTML-Tags auch weiterhin für die Entwicklung von Web-Sites verwendet werden, zumindest so lange 3.0- und ältere Browser noch einen erheblichen Teil des Web-Volumens ausmachen.

Genauere Informationen zur Formatierung mit HTML-Tags finden Sie unter den folgenden Themen:

- "Schriftarteigenschaften ändern" auf Seite 171
- "Textfarbe ändern" auf Seite 173
- "Text und Elemente ausrichten" auf Seite 174

HTML-Tags, die die Struktur des Dokuments definieren, nicht ihr genaues Erscheinungsbild, sind weiterhin wichtiger Bestandteil der HTML-Spezifikation. Dazu gehören zum Beispiel Tags für Überschriften, Absätze und Listen. Wenn Sie die Schriftarteigenschaften Ihrer Seite mit Stylesheets definieren möchten, sollten Sie unbedingt Standard-Tags für Überschriften verwenden, damit die Struktur Ihrer Seite auch in Browsern beibehalten wird, die keine Stylesheets unterstützen. (Sie können ein Beispiel hierfür sehen, indem Sie versuchen, die Dreamweaver HTML Help Pages in einem 3.0-Browser anzuzeigen.) Siehe "Absatz- und Überschrift-Tags anwenden" auf Seite 170.

Absatz- und Überschrift-Tags anwenden

Mit dem Popup-Menü **Format** im Eigenschaften-Inspector oder dem Menü **Text** > **Formatieren** können Sie die standardmäßigen Absatz- und Überschrift-Tags anwenden. Verwenden Sie Stylesheets, um das Erscheinungsbild von Absatz- und Überschrift-Tags neu zu definieren. Siehe "Text mit Stylesheets formatieren" auf Seite 175.

So wenden Sie ein Absatz- oder Überschrift-Tag an:

1. Plazieren Sie den Cursor in den Absatz, oder wählen Sie den gesamten Text bzw. eine bestimmte Textstelle im Absatz aus.
2. Wählen Sie einen Absatzstil im Popup-Menü **Format** des Eigenschaften-Inspectors oder im Menü **Text** > **Formatieren**. Wählen Sie **Keine**, um einen Absatzstil zu entfernen.

   Das Tag, das zum ausgewählten Stil gehört (beispielsweise P für Absatz, H1 für Überschrift1, PRE für Vorformatiert und so weiter), wird auf den ganzen Absatz angewandt.

Schriftarteigenschaften ändern

Mit dem Eigenschaften-Inspector oder dem Menü **Text** ändern Sie die Schriftarteigenschaften für ausgewählten Text.

So ändern Sie Schriftarteigenschaften:

1 Wählen Sie die Textstelle aus. Wenn Sie keinen Text auswählen, wirkt sich die Änderung auf den Text aus, den Sie anschließend eingeben.

2 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor:

- Um die Schriftart zu ändern, wählen Sie eine Schriftartkombination aus dem Eigenschaften-Inspector oder aus dem Menü **Text** > **Schriftart**.

  In Browsern wird der Text mit der ersten Schriftart der Kombination angezeigt, die auf dem jeweiligen Computer installiert ist. Wenn keine der aufgelisteten Schriftarten installiert ist, wird der Text im Browser mit der Schriftart angezeigt, die in den Browser-Voreinstellungen angegeben ist. Siehe auch "Schriftartkombinationen ändern" auf Seite 172. Wenn Sie **Standard** wählen, wird die Standardschriftart für den ausgewählten Text verwendet (dies ist entweder die Standardschriftart des Browsers oder die Schriftart, die dem entsprechenden Tag in einem Stylesheet zugewiesen wurde). Mit dieser Option entfernen Sie bereits angewandte Schriftarten.

- Um den Schriftstil zu ändern, klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltfläche **B** (fett) oder **I** (kursiv), oder wählen Sie einen Schriftstil (**Fett**, **Kursiv**, **Unterstrichen** etc.) aus dem Menü **Text** > **Stil**.

- Um die Schriftgröße zu ändern, wählen Sie die gewünschte Größe (1 bis 7) aus dem Eigenschaften-Inspector oder aus dem Menü **Text** > **Größe**.

  Bei HTML-Schriftgrößen handelt es sich nicht um bestimmte Punktwerte, sondern um relative Größen. Die Anwender stellen die Punktgröße der Standardschriftart für ihre Browser ein; diese Schriftgröße wird angezeigt, wenn Sie im Eigenschaften-Inspector oder im Menü **Text** > **Größe** entweder **Standard** oder 3 wählen. Die Größen 1 und 2 sind kleiner als die Standardschriftgröße, 4 bis 7 sind dagegen größer. Wenn Ihr Text stets mit einer bestimmten Punktgröße angezeigt werden soll, legen Sie dies in einem Stylesheet fest.

- Um den ausgewählten Text zu vergrößern oder zu verkleinern, wählen Sie eine relative Größe (+ oder -1 bis + oder -7) aus dem Eigenschaften-Inspector oder aus einem der Menüs **Text** > **Vergrößern** oder **Text** > **Verkleinern**.

  Die Zahlen bezeichnen einen relativen Unterschied zur BASEFONT-Größe. Der Standardwert für BASEFONT lautet 3. Wenn Sie +4 wählen, erhalten Sie daher die Schriftgröße 7. Dreamweaver zeigt das BASEFONT-Tag (das zum HEAD gehört) nicht an, die Schriftgröße sollte jedoch korrekt in einem Browser angezeigt werden.

Schriftartkombinationen ändern

Mit dem Befehl **Schriftartliste bearbeiten** definieren Sie die Schriftartkombinationen, die im Eigenschaften-Inspector und im Menü **Text** > **Schriftart** angezeigt werden.

So ändern Sie Schriftartkombinationen:

1. Wählen Sie **Text** > **Schriftart** > **Schriftartliste bearbeiten**.
2. Wählen Sie aus dem Bereich **Schriftartliste** oben im Dialogfeld die gewünschte Schriftartkombination aus.

   Die Schriftarten, die zur ausgewählten Kombination gehören, werden in der Liste **Gewählte Schriftarten** unten links im Dialogfeld aufgeführt. Die Liste **Verfügbare Schriftarten** rechts im Dialogfeld zeigt alle Schriftarten, die auf Ihrem System installiert sind.
3. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor:

- Um Schriftarten zu einer Schriftartkombination hinzuzufügen oder daraus zu entfernen, klicken Sie auf die Richtungspfeile zwischen den beiden Listen **Gewählte Schriftarten** und **Verfügbare Schriftarten**.
- Um eine Schriftartkombination hinzuzufügen oder zu entfernen, klicken Sie oben im Dialogfeld auf die Schaltflächen mit den Plus- (+) oder Minuszeichen (-).
- Um eine Schriftart hinzuzufügen, die nicht auf Ihrem System installiert ist, geben Sie den Namen der Schriftart in das Textfeld unter der Liste **Verfügbare Schriftarten** ein, und klicken Sie auf den Richtungspfeil, damit die Schriftart der Kombination hinzugefügt wird. Mit dieser Funktion können Sie beispielsweise eine Windows-spezifische Schriftart angeben, wenn Sie Ihre Web-Site auf einem Macintosh entwerfen.
- Um eine Schriftartkombination in der Liste nach oben oder nach unten zu verschieben, klicken Sie auf die Richtungspfeile oben im Dialogfeld.

So fügen Sie der Schriftartliste eine neue Kombination hinzu:

1 Wählen Sie **Text** > **Schriftart** > **Schriftartliste bearbeiten**.

2 Wählen Sie eine Schriftart aus der Liste **Verfügbare Schriftarten** aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche <<, um die Schriftart in die Liste **Gewählte Schriftarten** zu verschieben.

3 Wiederholen Sie Schritt 2 für alle weiteren Schriftarten in der Kombination.

   Wenn Sie eine Schriftart hinzufügen möchten, die nicht auf Ihrem System installiert ist, geben Sie den Namen der Schriftart in das Textfeld unter der Liste **Verfügbare Schriftarten** ein, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <<, damit die Schriftart der Kombination hinzugefügt wird. Mit dieser Funktion können Sie beispielsweise eine Windows-spezifische Schriftart angeben, wenn Sie Ihre Web-Site auf einem Macintosh entwerfen.

4 Wenn Sie alle gewünschten Schriftarten ausgewählt haben, wählen Sie eine generische Schriftfamilie aus der Liste **Verfügbare Schriftarten**, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <<, um die generische Schriftfamilie in die Liste **Gewählte Schriftarten** zu verschieben.

   Zu den generischen Schriftfamilien gehören cursive, fantasy, monospace, sans-serif und serif. Wenn keine der Schriftarten in der Liste **Gewählte Schriftarten** auf dem System des Anwenders installiert ist, wird der Text in der Standardschriftart der jeweiligen generischen Schriftfamilie angezeigt. Beispielsweise ist die Standardschriftart für monospace auf den meisten Systemen Courier.

Textfarbe ändern

Sie können die Farbe von ausgewähltem Text ändern. Die neue Farbe hat Vorrang vor der Textfarbe, die in den Seiteneigenschaften definiert wurde.

So ändern Sie die Textfarbe:

1 Wählen Sie den Text aus.

2 Ändern Sie die Textfarbe mit einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie eine Farbe aus der Palette der browser-sicheren Farben, indem Sie im Eigenschaften-Inspector auf das Farbfeld klicken.
- Wählen Sie **Text** > **Farbe**. Das Dialogfeld **Farbe** wird angezeigt. Wählen Sie hier eine Farbe aus, und klicken Sie auf OK.
- Wenn Sie die Standardtextfarbe ändern möchten, wählen Sie **Ändern** > **Seiteneigenschaften**. Siehe "Standardtextfarben definieren" auf Seite 85.

So weisen Sie dem Text wieder die Standardfarbe zu:

1 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf das Farbfeld, um die Palette der browser-sicheren Farben zu öffnen.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard** (die mittlere Schaltfläche unten rechts).

Text und Elemente ausrichten

Wenn Sie Text auf Ihrer Seite ausrichten möchten, verwenden Sie den Eigenschaften-Inspector oder das Menü **Text** > **Ausrichten**. Mit dem Befehl **Text** > **Ausrichten** > **Zentrieren** können Sie beliebige Elemente auf der Seite zentrieren.

So richten Sie Text aus:

1 Wählen Sie den Text aus, den Sie ausrichten möchten.

2 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf eine Ausrichtungsoption (**Links**, **Rechts** oder **Zentrieren**), oder wählen Sie **Text** > **Ausrichten** und dann die gewünschte Option.

So zentrieren Sie Elemente:

1 Wählen Sie das gewünschte Element (Bild, Plug-In, Tabelle oder ein anderes Seitenelement) aus.

2 Wählen Sie **Text** > **Ausrichten** > **Zentrieren**.

So können Sie Text einziehen oder den Einzug wieder entfernen:

1 Wählen Sie den gewünschten Text aus.

2 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltfläche **Einzug** oder **Negativeinzug**, oder wählen Sie **Text** > **Einzug** oder **Negativeinzug**, oder wählen Sie im Kontextmenü **Liste** > **Einzug** oder **Negativeinzug**.

   Wenn es sich beim ausgewählten Text um einen Absatz oder eine Überschrift handelt, wird dadurch das BLOCKQUOTE-Tag angewandt oder entfernt; handelt es sich beim ausgewählten Text um eine Liste, wird ein zusätzliches UL- oder OL-Tag hinzugefügt oder entfernt.

Listen erstellen

Sie können numerierte Listen, Listen mit Listenpunkten und Definitionslisten erstellen, und zwar entweder mit bereits vorhandenem Text oder mit dem Text, den Sie anschließend neu in das Dokumentfenster eingeben. Listen können auch Unterpunkte enthalten.

So erstellen Sie eine neue Liste:

1. Plazieren Sie den Cursor in die Zeile, in der Sie eine Liste mit neuen Elementen hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltfläche **Geordnete Liste** oder **Ungeordnete Liste**, oder wählen Sie **Text** > **Liste**, und wählen Sie dann den gewünschten Listentyp – **Ungeordnete Liste** (mit Listenpunkten), **Geordnete Liste** (numeriert) oder **Definitionsliste**.
3. Geben Sie den Text der Liste ein. Drücken Sie die Eingabetaste, um einen neuen Listeneintrag zu erstellen.
4. Drücken Sie die Eingabetaste zweimal, um die Liste fertigzustellen.

So erstellen Sie eine Liste mit bereits vorhandenem Text:

1. Wählen Sie mehrere Absätze aus, die die Liste bilden sollen.
2. Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltfläche **Geordnete Liste** oder **Ungeordnete Liste**, oder wählen Sie **Text** > **Liste**, und wählen Sie dann den gewünschten Listentyp – **Ungeordnete Liste** (mit Listenpunkten), **Geordnete Liste** (numeriert) oder **Definitionsliste**.

So erstellen Sie eine Liste mit Unterpunkten:

1. Wählen Sie die Listeneinträge, die Unterpunkte bilden sollen.
2. Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltfläche **Einzug**, oder wählen Sie **Text** > **Einzug**.

Text mit Stylesheets formatieren

Ein Stil besteht aus mehreren Formatierungsattributen und steuert das Erscheinungsbild eines Textbereichs oder Textblocks. Verwenden Sie Stile, um ein einzelnes Dokument zu formatieren. Wenn Sie dagegen das Erscheinungsbild mehrerer Dokumente gleichzeitig definieren möchten, verwenden Sie ein externes Stylesheet (ein externes Stylesheet wird extern gespeichert und ist mit dem aktuellen Dokument verknüpft). Ein Stylesheet enthält alle Stile für ein Dokument.

Stile werden durch einen Namen oder ein HTML-Tag identifiziert. Wenn Sie ein Attribut des Stils ändern, wirkt sich diese Änderung umgehend auf alle Textstellen aus, auf die dieser Stil angewandt wurde. Stile in HTML-Dokumenten können die meisten der herkömmlichen Textformatierungsattribute steuern, wie beispielsweise Schriftart, Schriftgröße und Ausrichtung. Weiterhin können Stile spezifische HTML-Attribute definieren, wie Positionierung, Special Effects und Maus-Rollovers.

Stylesheets gehören zum HEAD-Bereich des Dokuments und definieren mehrere Stile. Stile definieren die Formatierungsattribute für HTML-Tags, für Textbereiche, die durch ein CLASS-Attribut definiert werden, oder für Text, der CSS-Kriterien erfüllt (CSS, Cascading Style Sheets). Dreamweaver erkennt Stile, die in vorhandenen Dokumenten definiert wurden, vorausgesetzt, sie entsprechen den CSS-Richtlinien.

Stylesheets können für 4.0- und neuere Browser eingesetzt werden. Internet Explorer 3.0 erkennt zwar einige Stilattribute, bei den meisten älteren Browsern werden die Stilattribute jedoch ignoriert.

In Dreamweaver arbeiten Sie mit drei verschiedenen Stiltypen:

- Mit HTML-Tag-Stilen wird die Formatierung eines bestimmten Tags, beispielsweise H1, neu definiert. Wenn Sie einen Stil für das H1-Tag erstellen, wirkt sich dies umgehend auf alle Textstellen aus, die das H1-Tag verwenden.
- Benutzerdefinierte Stile ähneln den Stilen eines Textverarbeitungsprogramms, es besteht jedoch kein Unterschied zwischen Zeichen- und Absatzstilen. Sie können benutzerdefinierte Stile auf jeden beliebigen Textbereich oder Textblock anwenden. Wenn Sie einen Stil auf einen durchgehenden Textblock anwenden (beispielsweise auf einen ganzen Absatz oder auf eine ungeordnete Liste), wird dem Tag des Blocks ein CLASS-Attribut hinzugefügt (zum Beispiel P CLASS="meinStil" oder UL CLASS="meinStil"). Wenden Sie den Stil dagegen auf verschiedene Textbereiche an, werden SPAN-Tags mit dem CLASS-Attribut am Anfang und am Ende des ausgewählten Textes eingefügt. Siehe "Benutzerdefinierte Stile anwenden" auf Seite 181.
- Mit CSS-Selektor-Stilen wird die Formatierung für bestimmte Tag-Kombinationen neu definiert (TD H2 gilt zum Beispiel immer, wenn H2-Überschriften innerhalb einer Tabellenzelle enthalten sind). Weiterhin wird mit diesen Stilen die Formatierung für alle Tags, die ein bestimmtes ID-Attribut enthalten, neu definiert (so gilt #meinStil beispielsweise für alle Tags mit der Attribut-/Wertkombination ID="meinStil").

Textformatierungen, die Sie manuell auf Textbereiche anwenden, können Vorrang vor Stilen haben. Wenn Stile die gesamte Formatierung eines Absatzes steuern sollen, müssen Sie daher alle anderen Formatierungseinstellungen entfernen.

Sie können zwar alle Stilattribute, die in der CSS1-Spezifikation definiert sind, in Dreamweaver festlegen; es erscheinen jedoch nicht alle Attribute im Dokumentfenster. Die Attribute, die nicht angezeigt werden, sind im Dialogfeld **Stildefinition** mit einem Sternchen (*) versehen. Beachten Sie auch, daß einige der CSS-Stile, die mit Dreamweaver festgelegt werden können, in Microsoft Internet Explorer 4.0 und Netscape Navigator 4.0 anders dargestellt werden und daß manche Stile zur Zeit von keinem Browser unterstützt werden.

Mehr zu Stylesheets

Das World Wide Web Consortium ist für die Cascading Style Sheets-Spezifikation (CSS1) zuständig. Diese Spezifikation definiert Stileigenschaften, die das Erscheinungsbild von Elementen steuern (zum Beispiel Schriftart, Farbe, Auffüllung, Ränder und Wortabstand). In Dreamweaver können Sie alle CSS1-Eigenschaften festlegen. Siehe "Text mit Stylesheets formatieren" auf Seite 175.

In Microsoft Internet Explorer 4.0 können Sie mit einer Skriptsprache wie JavaScript oder VBScript die Positionierungs- und Stileigenschaften von Elementen ändern, nachdem die Seite geladen wurde. In Netscape Navigator 4.0 können Sie zwar die Positionierungseigenschaften ändern, nachdem die Seite geladen wurde, nicht jedoch die Stileigenschaften.

Externe Stylesheets oder Hyperlinks zu externen Stylesheets erstellen

Bei einem externen Stylesheet handelt es sich um eine Textdatei, die ausschließlich Stilspezifikationen enthält. Wenn Sie ein externes Stylesheet bearbeiten, wirken sich die Änderungen auf alle Dokumente auf, die mit dem Stylesheet verknüpft sind.

Die Dreamweaver HTML Help Pages sind mit einem Stylesheet namens *help.css* verknüpft. Sie können diese Datei in einem Texteditor öffnen, um den Code für eine Stildefinition zu sehen (die Datei befindet sich im Ordner *Help/html*). Öffnen Sie eine der Themendateien (diese Dateien beginnen mit einer Zahl), um zu sehen, wie bestimmte Stile angewandt werden und wie das Stylesheet mit Hilfe eines LINK-Tags mit dem Dokument verknüpft ist.

So erstellen Sie ein externes Stylesheet oder einen Hyperlink zu einem externen Stylesheet:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Stile**, oder klicken Sie im Launcher auf **Stile**.

2 Klicken Sie in der Stilpalette auf **Stylesheet**.

3 Klicken Sie im Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten** auf **Verknüpfen**.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie den Pfad des externen Stylesheets in das Feld **Datei/URL** ein.
- Erstellen Sie ein neues externes Stylesheet, indem Sie einen Dateinamen eingeben, der im angegebenen Pfad noch nicht vorhanden ist.

  Externe Stylesheets müssen die Erweiterung *.css* haben.

5 Wählen Sie **Verknüpfen** oder **Importieren**, um das Tag anzugeben, mit dem das externe Stylesheet angefügt werden soll, und klicken Sie dann auf OK.

  Sowohl IMPORTIEREN als auch VERKNÜPFEN bewirken, daß alle Stile des entfernten Stylesheets im aktuellen Dokument zur Verfügung stehen; VERKNÜPFEN bietet jedoch mehr Funktionen und kann auch in mehr Browsern eingesetzt werden.

  Das externe Stylesheet wird in der Liste der Stylesheets im Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten** angezeigt, wobei das Wort "VERKNÜPFEN" hinter dem Namen des Stylesheets steht. Führen Sie die folgenden Schritte nur aus, wenn Sie Stile im externen Stylesheet erstellen oder bearbeiten möchten.

6 Doppelklicken Sie auf den Namen des Stylesheets.

  Daraufhin wird ein zweites Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten** geöffnet.

7 Klicken Sie auf **Neu**, um Stile im externen Stylesheet zu definieren.

8 Klicken Sie auf **Speichern**, wenn Sie alle Stile definiert haben.

Externe Stylesheets bearbeiten

Wenn Sie ein externes Stylesheet bearbeiten, wirken sich die Änderungen auf alle Dokumente aus, die mit diesem Stylesheet verknüpft sind.

So bearbeiten Sie ein externes Stylesheet:

1. Öffnen Sie eines der Dokumente, das mit dem zu änderndnen Stylesheet verknüpft ist.
2. Wählen Sie **Fenster** > **Stile**, oder klicken Sie im Launcher auf die Schaltfläche **Stile**.
3. Klicken Sie in der Stilpalette auf die Schaltfläche **Stylesheet**.
4. Klicken Sie im Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten** auf den Namen des externen Stylesheets.

   Daraufhin wird ein zweites Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten** angezeigt, in dem die Stile des externen Stylesheets aufgelistet werden.
5. Bearbeiten Sie die Stile des externen Stylesheets, und klicken Sie anschließend auf **Speichern**.

   Diese Änderung wirkt sich auf alle Dokumente aus, die mit dem externen Stylesheet verknüpft sind.

Stile erstellen

Mit Stilen automatisieren Sie die Formatierung von HTML-Tags oder von Textbereichen und Textblöcken, die durch ein CLASS-Attribut identifiziert werden.

So erstellen Sie einen Stil:

1. Wählen Sie **Fenster** > **Stile**, und klicken Sie dann in der Stilpalette auf die Schaltfläche **Stylesheet**.
2. Klicken Sie im Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten** auf **Neu**.
3. Wählen Sie einen der folgenden Stiltypen:

   Benutzerdefinierten Stil erstellen (Klasse) Erstellt einen Stil, der als CLASS-Attribut auf einen Textbereich oder einen Textblock angewandt werden kann.

   HTML-Tag neu definieren Hiermit wird die Standardformatierung eines angegebenen HTML-Tags neu definiert.

   CSS-Selektor verwenden Definiert die Formatierung für eine bestimmte Tag-Kombination oder für alle Tags mit einem bestimmten ID-Attribut.

4 Geben Sie einen Namen, ein Tag oder einen Selektor für den neuen Stil ein. Beachten Sie dabei die folgenden Konventionen:

- Die Namen benutzerdefinierter Stile müssen mit einem Punkt beginnen. Wenn Sie den Punkt nicht eingeben, fügt Dreamweaver ihn automatisch hinzu.
- Geben Sie für HTML-Tag-Stile ein HTML-Tag ein, oder wählen Sie ein Tag aus dem Popup-Menü.
- Geben Sie bei einem CSS-Selektor Kriterien ein, die für einen Selektor gültig sind (zum Beispiel, `TD H2` oder `#meinStil`), oder wählen Sie einen Selektor aus dem Popup-Menü.

5 Klicken Sie links im Dialogfeld auf eine Kategorie, und wählen Sie dann im rechten Bereich die gewünschten Formatierungseinstellungen für den neuen Stil. Wenn bestimmte Attribute für den Stil nicht relevant sind, lassen Sie sie leer.

Attribute, die nicht im Dokumentfenster angezeigt werden, sind im Dialogfeld **Stildefinition** mit einem Sternchen (*) versehen. Einige der CSS-Stilattribute, die mit Dreamweaver festgelegt werden können, werden in Microsoft Internet Explorer 4.0 und Netscape Navigator 4.0 anders dargestellt, und manche Stilattribute werden zur Zeit von keinem Browser unterstützt.

Genauere Informationen zu bestimmten Einstellungen finden Sie in den Dreamweaver Help Pages unter den folgenden Themen:

- "Stildefinition für die Kategorie Typ"
- "Stildefinition für die Kategorie Hintergrund"
- "Stildefinition für die Kategorie Block"
- "Stildefinition für die Kategorie Feld"
- "Stildefinition für die Kategorie Rahmen"
- "Stildefinition für die Kategorie Liste"
- "Stildefinition für die Kategorie Positionierung"
- "Stildefinition für die Kategorie Erweiterungen"

Wenn Sie einen benutzerdefinierten Stil (Klasse) erstellen, wird er in der Stilpalette und im Menü **Text** > **Benutzerdefinierter Stil** angezeigt. HTML-Tag-Stile und CSS-Selektor-Stile werden nicht in der Stilpalette angezeigt, da sie nicht angewandt werden können. Ihre Auswirkungen werden jedoch automatisch im Dokumentfenster angezeigt, wenn das Tag oder der Selektor vorkommt.

Benutzerdefinierte Stile anwenden

Benutzerdefinierte Stile (Klasse) sind die einzigen Stile, die auf jeden Text im Dokument angewandt werden können, unabhängig davon, welche Tags den Text steuern. In der Stilpalette werden die Namen aller verfügbaren CLASS-Stile angezeigt.

Verwechseln Sie benutzerdefinierte Stile nicht mit Optionen wie **Fett** oder **Variable** im Menü **Text** > **Stil**; bei diesen Optionen handelt es sich um vordefinierte Formatierungsattribute, die bestimmten HTML-Tags entsprechen.

Wenn Sie zwei oder mehr Stile auf eine Textstelle anwenden, kann ein Konflikt zwischen diesen Stilen entstehen, der zu unerwarteten Ergebnissen führt. Siehe "Konflikte zwischen Stilen" auf Seite 182.

So wenden Sie einen benutzerdefinierten Stil an:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Stile**.

2 Wählen Sie den Text aus, auf den Sie einen Stil anwenden möchten.

  Plazieren Sie den Cursor in einem Absatz, um den Stil auf den ganzen Absatz anzuwenden.

  Wenn der Stil auf ein bestimmtes Tag angewandt werden soll, wählen Sie das Tag im Tag-Selektor unten links im Dokumentfenster aus. Sie können die Tag-Auswahl auch mit dem Popup-Menü **Anwenden auf** in der Stilpalette ändern.

  Wenn Sie einen Textbereich innerhalb eines einzigen Absatzes auswählen, wirkt sich der Stil nur auf den ausgewählten Textbereich aus.

3 Klicken Sie in der Stilpalette auf den Namen eines Stils.

Sie können benutzerdefinierte Stile auch anwenden, indem Sie im Menü **Text** > **Benutzerdefinierter Stil** den Namen eines Stils auswählen oder indem Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh) klicken und dann im Kontextmenü den Stilnamen aus dem Menü **Benutzerdefinierter Stil** wählen. Das Tag der aktuellen Auswahl wird neben dem Befehl **Benutzerdefinierter Stil** angezeigt.

Konflikte zwischen Stilen

Wenn Sie zwei oder mehr Stile auf eine Textstelle anwenden, kann ein Konflikt zwischen diesen Stilen entstehen, der zu unerwarteten Ergebnissen führt. Beim Anwenden von Stilattributen in Browsern gelten die folgenden Regeln:

- Wenn Sie zwei Stile auf den gleichen Text anwenden, werden alle Attribute beider Stile im Browser angezeigt, es sei denn, bestimmte Attribute stehen miteinander in Konflikt. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn ein Stil die Textfarbe Rot vorgibt, der andere jedoch Blau.
- Wenn die Attribute von zwei Stilen, die auf den gleichen Text angewandt werden, miteinander in Konflikt stehen, wird im Browser das Attribut des innersten Stils angezeigt (dies ist der Stil, der dem Text selbst am nächsten ist).
- Wenn ein direkter Konflikt vorliegt, haben die Attribute von benutzerdefinierten Stilen (Stile, die mit dem CLASS-Attribut angewandt werden), Vorrang vor den Attributen von HTML-Tag-Stilen.

Angenommen, der für H1 definierte Stil im folgenden Beispiel gibt Schriftart, Größe und Farbe für alle H1-Absätze an. Der benutzerdefinierte Stil .Blau, der auf diesen Absatz angewandt wird, hat jedoch Vorrang vor der Farbeinstellung des H1-Stils. Der zweite benutzerdefinierte Stil .Rot hat wiederum Vorrang vor .Blau, da er sich innerhalb des Stils .Blau befindet.

```
<H1><SPAN CLASS="Blau">Dieser Absatz wird vom benutzerdefinierten Stil .Blau sowie
vom HTML-Tag-Stil H1 gesteuert.<SPAN CLASS="Rot">Dieser Satz wird jedoch vom Stil .Rot
gesteuert.</SPAN>
Hier gilt wieder der Stil .Blau.</SPAN></H1>
```

Stile bearbeiten

Wenn Sie einen Stil bearbeiten, der bereits auf Textstellen in Ihrem Dokument angewandt wurde, werden dadurch umgehend alle Textstellen neu formatiert, die von diesem Stil gesteuert werden.

So bearbeiten Sie einen Stil:

1. Wählen Sie **Text** > **Benutzerdefinierter Stil** > **Stylesheet bearbeiten**, oder klicken Sie in der Stilpalette auf die Schaltfläche **Stylesheet**.
2. Wählen Sie im Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten** einen Stil aus, und klicken Sie auf **Bearbeiten**.
3. Klicken Sie links im Dialogfeld auf eine Kategorie, und wählen Sie dann im rechten Bereich die gewünschten Formatierungseinstellungen für den Stil. Wenn bestimmte Attribute für den Stil nicht relevant sind, lassen Sie sie leer.

Die Stilpalette

Mit der Stilpalette können Sie benutzerdefinierte Stile auf die aktuelle Auswahl anwenden. In der Stilpalette werden ausschließlich benutzerdefinierte Stile (Klasse) angezeigt; HTML-Tag- und CSS-Selektor-Stile erscheinen nicht in der Stilpalette, da diese Stile automatisch auf alle Textbereiche angewandt werden, die vom angegebenen Tag oder Selektor gesteuert werden.

Wählen Sie **Fenster** > **Stile**, um die Stilpalette anzuzeigen.

Anwenden auf Zeigt das Tag der aktuellen Auswahl an. Sie können ein anderes Tag aus dem Popup-Menü auswählen.

Stylesheet Öffnet das Dialogfeld **Stylesheet bearbeiten**. Mit diesem Dialogfeld können Sie alle Stile im aktuellen Dokument oder in einem entfernten Stylesheet bearbeiten.

Siehe auch "Text mit Stylesheets formatieren" auf Seite 175.

Hinweis: Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh) auf die Stilpalette, um ein Kontextmenü mit den Befehlen **Bearbeiten**, **Duplizieren**, **Entfernen** und **Anwenden** zu öffnen.

Stylesheets – Voreinstellungen wählen

Die Voreinstellungen für Stylesheets steuern, wie der Code für die Definition von Stilen geschrieben wird. Stile können in einer Kurzschrift-Form geschrieben werden, die manche Anwender bevorzugen. Einige ältere Browser-Versionen können die Kurzschrift jedoch nicht korrekt interpretieren. Wenn Sie keine Kurzschrift für die Stile verwenden möchten, brauchen Sie die Voreinstellungen für Stylesheets nicht zu ändern.

Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, und klicken Sie auf **Stylesheets**, um die Voreinstellungen für Stylesheets anzuzeigen. Siehe auch "Text mit Stylesheets formatieren" auf Seite 175.

Beim Erstellen von Stilen Kurzschrift verwenden für Bestimmt, welche Stilattribute in Kurzschrift geschrieben werden.

Beim Bearbeiten von Stilen Kurzschrift verwenden für Bestimmt, ob bereits vorhandene Stile in Kurzschrift neu geschrieben werden. Wenn Sie **Falls Original in Kurzschrift** wählen, bleiben alle Stile unverändert. Wählen Sie dagegen **Gemäß obiger Einstellungen**, werden die Stile in Kurzschrift neu geschrieben, jedoch nur die Attribute, deren Kontrollkästchen unter **Kurzschrift verwenden für** aktiviert sind.

CSS-Stile in HTML-Markup konvertieren

Wenn Sie die Textformatierung (wie Familie, Größe, Farbe und Dekoration der Schriftart) mit CSS-Stilen definiert haben und später diese Formatierung in einem 3.0-Browser anzeigen möchten, können Sie den Befehl **Datei** > **Konvertieren** > **3.0 Browser-kompatibel** verwenden, um soviel Stilinformationen wie möglich in HTML-Tags zu konvertieren.

So konvertieren Sie eine Datei, die auf Stilen basiert, in eine 3.0-Browser-kompatible Datei:

1. Wählen Sie **Datei** > **Konvertieren** > **3.0 Browser-kompatibel**.
2. Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld die Option **CSS-Stile in HTML-Markup**.

   Wenn Sie die Option **Ebenen in Tabelle** wählen, werden alle Ebenen durch eine einzige Tabelle ersetzt, die die ursprüngliche Positionierung beibehält.

   Die CSS-Stile werden, sofern möglich, durch HTML-Tags ersetzt, wie beispielsweise B und FONT. CSS-Markup, das nicht in HTML konvertiert werden kann, wird entfernt. Unter "CSS-Stile in HTML-Markup – Konvertierungstabelle" auf Seite 185 finden Sie Einzelheiten dazu, welche Stile konvertiert und welche entfernt werden.
3. Klicken Sie auf OK. Dreamweaver öffnet die konvertierte Datei in einem neuen, unbenannten Fenster.

Hinweis: Sie müssen die Funktion **In 3.0-Browser-kompatibel konvertieren** jedesmal anwenden, wenn Sie die ursprüngliche Datei ändern, damit die 3.0-kompatible Datei aktualisiert wird. Daher sollten Sie den Befehl erst dann wählen, wenn Sie Ihre ursprüngliche Datei vollständig fertiggestellt haben.

CSS-Stile in HTML-Markup – Konvertierungstabelle

Wenn Sie die Funktion **In 3.0-Browser-kompatibel konvertieren** wählen, werden die CSS-Attribute, die in der folgenden Tabelle aufgelistet sind, in HTML-Markup konvertiert. Nicht aufgelistete Attribute werden entfernt. Siehe "CSS-Stile in HTML-Markup konvertieren" auf Seite 184.

CSS-Attribut	Konvertiert in
color	FONT COLOR
font-family	FONT FACE
font-size	FONT SIZE=”[1-7]”
font-style: oblique	I
font-style: kursiv	I
font-weight	B
list-style-type: Quadrat	UL TYPE=”Quadrat”
list-style-type: Kreis	UL TYPE=”Kreis”
list-style-type: Listenpunkt	UL TYPE=”Listenpunkt”
list-style-type: groß-römisch	UL TYPE=”I”
list-style-type: klein-römisch	OL TYPE=”i”
list-style-type: Großbuchstaben	OL TYPE=”A”
list-style-type: Kleinbuchstaben	OL TYPE=”a”
list-style	UL oder OL mit TYPE, wie zutreffend
text-align	P ALIGN oder DIV ALIGN, wie zutreffend
text-decoration: unterstrichen	U
text-decoration: durchgestrichen	STRIKE

Rechtschreibung prüfen

Mit dem Befehl **Rechtschreibprüfung** im Menü **Text** können Sie die Rechtschreibung des aktuellen Dokuments überprüfen. Dieser Befehl ignoriert HTML-Tags und Attributwerte.

Standardmäßig verwendet die Rechtschreibprüfung ein Wörterbuch für amerikanisches Englisch. Sie können das Wörterbuch jedoch ändern, indem Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** > **Allgemein** wählen und dann im Popup-Menü ein anderes Wörterbuch auswählen. Wörterbücher für andere Sprachen können von der Web-Site "Dreamweaver Developers Center" heruntergeladen werden.

Dialogfeld Rechtschreibprüfung

Mit den folgenden Befehlen unter **Text** > **Rechtschreibprüfung** können Sie die Rechtschreibung Ihres Dokuments überprüfen:

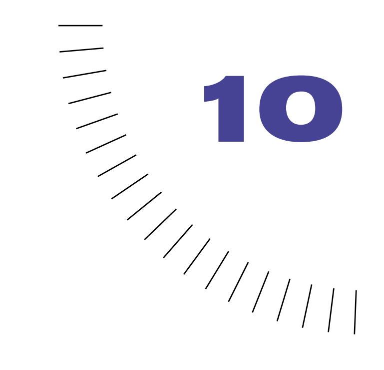
Zu Persönlich hinzufügen Fügt das nicht erkannte Wort Ihrem persönlichen Wörterbuch hinzu. Wenn Sie Wörter aus dem persönlichen Wörterbuch entfernen möchten, bearbeiten Sie die Datei *Personal.dat* mit einem Texteditor.

Ignorieren Ignoriert dieses Vorkommen des nicht erkannten Wortes.

Alles ignorieren Ignoriert alle Vorkommen des nicht erkannten Wortes.

Ändern Ersetzt dieses Vorkommen des nicht erkannten Wortes durch den Text, den Sie in das Feld **Ändern in** eingeben, oder mit der Auswahl in der Liste **Vorschläge**.

Alles ändern Ersetzt alle Vorkommen des nicht erkannten Wortes.



KAPITEL 10
Bilder einfügen

Bilder einfügen – Überblick

Wie die meisten Browser kann auch Dreamweaver sowohl JPEG- als auch GIF-Bilder anzeigen. Dreamweaver, Microsoft Internet Explorer 4.0 und neuer sowie Netscape Navigator 4.04 und neuer unterstützen weiterhin PNG-Bilder.

In der Regel eignet sich das JPEG-Format am besten für Fotos und Bilder mit kontinuierlichen Farbtönen. Das GIF-Format ist besonders gut für Bilder geeignet, die nichtkontinuierliche Farbtöne oder große Bereiche mit flachen Farben enthalten. Das PNG-Format ist ein nicht patentierter Ersatz für GIF; es unterstützt Indexfarben-, Graustufen- und True-Color-Bilder. Weiterhin bietet dieses Format Alpha-Kanal-Unterstützung zur Transparenzdarstellung. PNG ist das native Dateiformat von Macromedia Fireworks.

Sie können ein Bild als Seitenhintergrund verwenden, indem Sie es als Seiteneigenschaft definieren. Siehe "Hintergrundbilder oder Seitenfarben definieren" auf Seite 85. Wenn die Bilder sich überlappen sollen, fügen Sie sie in mehreren Ebenen ein. Siehe "Ebenen verwenden – Überblick" auf Seite 215.

Bilder einfügen

Damit Bilder in einem Dreamweaver-Dokument angezeigt werden, müssen sich die Bilddateien innerhalb einer definierten lokalen Site befinden. Wenn Sie eine Datei angeben, die sich außerhalb einer lokalen Site befindet, werden Sie gefragt, ob Sie die Datei in einen Ordner der lokalen Site kopieren möchten. Siehe "Lokale Sites erstellen" auf Seite 104.

Wenn Sie einen Pfad für eine Quelldatei angeben, die sich außerhalb des lokalen Stammordners befindet, wird ein Platzhalter für das Bild angezeigt.

So fügen Sie ein Bild ein:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Plazieren Sie den Cursor an der Stelle der Seite, an der das Bild eingefügt werden soll. Wählen Sie dann **Einfügen** > **Bild**, oder klicken Sie in der Tafel **Allgemein** der Objektpalette auf die Schaltfläche **Bild einfügen**.
- Klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Bild einfügen**, und ziehen Sie den Cursor an die Stelle auf der Seite, an der Sie das Bild einfügen möchten.
- Ziehen Sie ein Bild vom Desktop an die gewünschte Stelle auf der Seite. Fahren Sie dann mit Schritt 3 fort.

2 Daraufhin wird ein Dialogfeld angezeigt. Geben Sie hier den Pfad der Quelldatei ein, oder navigieren Sie zur gewünschten Datei.

   Unter "Relative und absolute Pfade" auf Seite 113 wird genauer beschrieben, wie Sie Pfadnamen angeben.

   Wenn dieses Dialogfeld nicht angezeigt werden soll, deaktivieren Sie in den allgemeinen Voreinstellungen die Option **Beim Einfügen von Objekten Dialog zeigen**.

   Hinweis: Inhalt, der mit einem stammrelativen Pfad verknüpft ist, wird nicht angezeigt, wenn Sie eine Vorschau von lokalen Dateien in einem Browser anzeigen. Der Grund hierfür ist, daß das Erkennen von Site-Stämmen nicht Aufgabe des Browsers, sondern des Servers ist. Wenn Sie eine Vorschau von Inhalt anzeigen möchten, der mit stammrelativen Pfaden verknüpft ist, übertragen Sie die Datei auf einen entfernten Server, und zeigen Sie die Seite von dort in einem Browser an. Siehe auch "Relative und absolute Pfade" auf Seite 113.

3 Legen Sie die Eigenschaften des Bildes im Eigenschaften-Inspector fest.

   Siehe "Bildeigenschaften einstellen" auf Seite 190.

Ein Rollover erstellen

Ein Rollover ist ein Bild, das sich ändert, wenn Sie den Cursor darüber bewegen. Genau genommen besteht ein Rollover aus zwei Bildern: dem primären Bild (dieses Bild wird angezeigt, wenn die Seite geladen wird) und dem Rollover-Bild (dieses Bild erscheint, wenn der Cursor über das primäre Bild bewegt wird).

Unter "Bild austauschen" auf Seite 287 wird genauer beschrieben, wie Sie festlegen, daß ein Bild geändert wird, wenn ein anderes Ereignis auftritt (beispielsweise ein Mausklick). Weiterhin erfahren Sie, wie ein anderes Bild (nicht das, über das der Cursor bewegt wird) geändert werden kann.

So erstellen Sie ein Rollover:

1 Plazieren Sie den Cursor an der Stelle im Dokumentfenster, an der das Rollover erscheinen soll.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

► Wählen Sie **Fenster** > **Objekte**, um die Objektpalette zu öffnen, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Rollover**.

► Wählen Sie **Einfügen** > **Rollover-Bild**.

3 Geben Sie im angezeigten Dialogfeld die folgenden Informationen ein:

► Geben Sie Pfad und Dateinamen des primären Bildes in das Feld **Originalbild** ein, oder suchen Sie das gewünschte Bild, und wählen Sie es aus.

► Geben Sie Pfad und Dateinamen des Rollover-Bildes in das Feld **Rollover-Bild** ein, oder suchen Sie das gewünschte Bild, und wählen Sie es aus.

► Wenn Sie einen Hyperlink erstellen möchten, ersetzen Sie das Zeichen # im Feld **Verknüpfen** durch einen Pfad und einen Dateinamen, oder suchen Sie die gewünschte Datei, und wählen Sie sie aus.

► Wählen Sie die Option **Bilder vorausladen**, wenn die Bilder im Cache des Browsers vorausgeladen werden sollen.

4 Klicken Sie auf OK.

So testen Sie ein Rollover:

1 Wählen Sie **Datei** > **Vorschau in Browser**.

2 Bewegen Sie den Cursor im Browser über das primäre Bild. Statt des Originalbildes sollte nun das Rollover-Bild angezeigt werden.

Bildeigenschaften einstellen

Wenn ein Bild ausgewählt ist, können Sie im Eigenschaften-Inspector die folgenden Bildeigenschaften einstellen.

Im Eigenschaften-Inspector werden zunächst nur die am häufigsten verwendeten Eigenschaften angezeigt. Klicken Sie unten rechts auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften anzuzeigen.

Bild Hier können Sie das Bild benennen, so daß Sie es mit einer Skriptsprache wie JavaScript oder VBScript referenzieren können.

B und H Diese Werte reservieren Platz für das Bild, wenn die Seite geladen wird. Die ursprüngliche Größe des Bildes wird automatisch eingetragen. Als Maßeinheit werden standardmäßig Pixel verwendet, das heißt, für Werte ohne Angabe der Maßeinheit gelten Pixel. Sie können jedoch auch andere Maßeinheiten verwenden, indem Sie nach dem Wert die entsprechende Abkürzung eingeben: *in* für Zoll, *pc* für Pica, *pt* für Punkte, *mm* für Millimeter und *cm* für Zentimeter. Weiterhin können Sie verschiedene Maßeinheiten miteinander kombinieren, wie beispielsweise 2in+5mm. Im HTML-Quellcode werden alle Werte in Pixel umgesetzt. Wenn Sie diese Werte ändern, wird die Anzeige dieser Bildkopie entsprechend vergrößert oder verkleinert. Geänderte Werte werden fett dargestellt. Sie können die ursprünglichen Werte wiederherstellen, indem Sie auf die Beschriftungen der Felder klicken. Wenn Sie die Breite oder die Höhe verändern, hat dies keine Auswirkungen auf die Download-Zeit, da der Browser alle Bilddaten herunterlädt und erst dann das Bild skaliert. Wenn Sie die Download-Zeit verkürzen und sicherstellen möchten, daß alle Kopien eines Bildes die gleiche Größe haben, skalieren Sie die Bilder mit einer Bildbearbeitungsanwendung.

Quelle Gibt die Quelldatei des Bildes an. Geben Sie den Pfad ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um die Quelldatei zu suchen und auszuwählen. Unter "Relative und absolute Pfade" auf Seite 113 wird genauer beschrieben, wie Sie Pfadnamen eingeben.

Hyperlink Gibt einen Hyperlink für das Bild an. Geben Sie den URL ein, ziehen Sie das Dateizeiger-Symbol zu einer Datei im Site-Fenster, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um ein Dokument in Ihrer Site zu suchen und auszuwählen.

Ausrichten Richtet Bild und Text auf der gleichen Linie aus. Siehe "Elemente ausrichten" auf Seite 192.

Alt. Gibt alternativen Text an, der anstelle des Bildes geladen wird, wenn es sich um einen Nur-Text-Browser handelt oder wenn im Browser festgelegt wurde, daß Bilder manuell heruntergeladen werden sollen. Für Anwender mit Sehschwierigkeiten, die mit Nur-Text-Browsern Sprach-Synthesizer verwenden, wird der Text laut vorgelesen. Bei einigen Browsern wird dieser Text auch angezeigt, wenn der Cursor sich über dem Bild befindet.

V-Abstand und H-Abstand Fügt oberhalb und unterhalb bzw. links und rechts des Bildes zusätzlichen Zwischenraum ein, und zwar in Pixeln.

Ziel Gibt den Frame oder das Fenster an, in dem die verknüpfte Seite geladen werden soll. (Wenn das Bild keinen Hyperlink enthält, steht diese Option nicht zur Verfügung.) Im Popup-Menü werden die Namen aller Frames aufgelistet, die im aktiven Dokument enthalten sind. Wenn das aktuelle Dokument in einem Browser geöffnet wird, der angegebene Frame jedoch nicht vorhanden ist, wird die verknüpfte Seite in einem neuen Fenster geladen, das den Namen hat, den Sie angegeben haben. Anschließend kann dieses Fenster auch als Ziel für andere Dateien dienen. Sie können auch einen der folgenden, reservierten Zielnamen auswählen:

- _leer lädt die verknüpfte Datei in einem neuen, unbenannten Browser-Fenster.
- _übergeordnet lädt die verknüpfte Datei im übergeordneten Frameset oder Fenster des Frames, in dem der Hyperlink enthalten ist. Wenn der Frame, der den Hyperlink enthält, nicht verschachtelt ist, wird die verknüpfte Datei in das ganze Browser-Fenster geladen.
- _selbst lädt die verknüpfte Datei im gleichen Frame oder Fenster wie den Hyperlink. Da dieses Ziel impliziert ist, müssen Sie es in der Regel nicht angeben.
- _oben lädt die verknüpfte Datei im ganzen Browser-Fenster, so daß alle Frames entfernt werden.

Niedr. Quelle Gibt das Bild an, das vor dem Hauptbild geladen werden soll. Häufig wird hierfür eine 2-Bit-Version (schwarzweiß) des Hauptbildes verwendet. Diese Version wird schneller geladen und gibt dem Site-Besucher eine Vorstellung davon, welches Bild angezeigt wird. Sie können jedoch auch ein beliebiges anderes Bild verwenden, vorausgesetzt, es hat die gleichen Abmessungen wie das Hauptbild.

Rahmen Definiert die Breite des Rahmens (in Pixeln), der das Bild umgibt. Geben Sie 0 ein, wenn kein Rahmen angezeigt werden soll.

Map Hiermit können Sie Client-Imagemaps erstellen. Siehe "Imagemaps erstellen" auf Seite 195.

Aktualisieren Setzt die Werte **H** und **B** auf die ursprüngliche Größe des Bildes zurück.

Bearbeiten Startet den Bild-Editor, den Sie unter den Voreinstellungen für externe Editoren gewählt haben, und öffnet das ausgewählte Bild. Wenn Sie Ihre Bilddatei speichern und zu Dreamweaver zurückkehren, wird das Dokumentfenster mit dem geänderten Bild aktualisiert. Siehe "Mit einem externen Bild-Editor arbeiten" auf Seite 194.

Elemente ausrichten

Die folgenden Ausrichtungsoptionen des Eigenschaften-Inspectors beziehen sich auf bestimmte ausgewählte Elemente, wie beispielsweise Bilder und Plug-Ins.

Browser-Standard Richtet sich nach dem Browser. In der Regel wird hiermit jedoch eine Ausrichtung an der Grundlinie erzielt.

Grundlinie und **Unten** Richtet die Grundlinie des Textes am untersten Punkt des Objekts aus.

Absolut unten Richtet die absolute Unterkante des Textes, einschließlich Unterlängen (wie beim Buchstaben "g"), am untersten Punkt des Objekts aus.

Oben Richtet den obersten Punkt des größten Zeichens in der Textzeile am obersten Punkt des Objekts aus.

Textoberkante Richtet das größte Zeichen in der Textzeile am obersten Punkt des Objekts aus.

Mitte Richtet die Grundlinie des Textes an der Mitte des Objekts aus.

Absolute Mitte Richtet die Mitte des Objekts an der Mitte des Textes aus.

Links Plaziert das Objekt am linken Rand, wobei der Text rechts um das Objekt herum verläuft. Wenn vor dem Objekt linksbündiger Text steht, bewirkt diese Option normalerweise, daß links ausgerichtete Objekte in einer neuen Zeile erscheinen. Text, der dem Objekt folgt, wird dann an die vorherige Zeile angeschlossen und erscheint daher oberhalb des Objekts.

Rechts Plaziert das Objekt am rechten Rand, wobei der Text links um das Objekt herum verläuft. Wenn vor dem Objekt rechtsbündiger Text steht, bewirkt diese Option normalerweise, daß rechts ausgerichtete Objekte in einer neuen Zeile erscheinen. Text, der dem Objekt folgt, wird dann an die vorherige Zeile angeschlossen und erscheint daher oberhalb des Objekts.

Bilder und andere Elemente vergrößern oder verkleinern

Sie können Elemente, wie Bilder, Plug-Ins, Shockwave- oder Flash-Filme, Applets und ActiveX-Steuerelemente, im Dokumentfenster visuell vergrößern oder verkleinern. Dadurch können Sie feststellen, wie ein Element das Layout beeinflußt, wenn es unterschiedliche Abmessungen hat.

Wenn Sie die Größe eines Elements ändern, werden seine Attribute WIDTH und HEIGHT zurückgesetzt. Die Dateigröße des Elements bleibt dabei unverändert.

Flash-Filme und andere vektorbasierte Elemente sind vollständig skalierbar, das heißt, die Qualität dieser Elemente wird nicht beeinträchtigt, wenn Sie ihre Größe ändern.

Bitmap-Elemente, wie GIF-, JPEG- und PNG-Bilder, werden dagegen eventuell gröber oder verzerrt, wenn Sie ihre Attribute WIDTH und HEIGHT zurücksetzen. Daher sollten Sie die Größe dieser Elemente in Dreamweaver nur visuell ändern, um das Layout festzulegen. Wenn Sie die optimale Größe der Bilder ermittelt haben, bearbeiten Sie die Datei in einer Bildbearbeitungsanwendung. Dadurch kann die Datei eventuell auch kleiner werden, so daß das Bild schneller heruntergeladen wird.

So verändern Sie die Größe eines Elements:

1 Wählen Sie das Element im Dokumentfenster aus (beispielsweise ein Bild oder einen Shockwave-Film).

   Nun werden an der unteren und der rechten Seite sowie in der unteren rechten Ecke des Elements Ziehgriffe angezeigt, mit denen Sie die Größe des Elements ändern können. Wenn keine Ziehgriffe angezeigt werden, sind noch weitere Elemente ausgewählt. Klicken Sie in diesem Fall auf eine andere Stelle des Dokumentfensters, und wählen Sie das Element erneut aus. Sie können auch den Tag-Selektor unten im Dokumentfenster verwenden, um Elemente auszuwählen.

2 Verändern Sie die Größe des Elements:

- Ziehen Sie den Griff an der rechten Seite, um die Breite des Elements zu ändern.
- Ziehen Sie den Griff an der unteren Seite, um die Höhe des Elements zu ändern.
- Ziehen Sie den Griff in der unteren rechten Ecke, um Höhe und Breite des Elements gleichzeitig zu ändern.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und ziehen Sie den Griff in der unteren rechten Ecke, um das Verhältnis zwischen Breite und Höhe beizubehalten, während Sie die Größe des Elements ändern.

Elemente können visuell auf eine Mindestgröße von 6 x 6 Pixel verkleinert werden. Möchten Sie das Element noch weiter verkleinern (auf beispielsweise 1 x 1 Pixel), verwenden Sie dazu den Eigenschaften-Inspector.

Möchten Sie die ursprünglichen Abmessungen eines geänderten Elements wiederherstellen, klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Felder **H** und **B**.

Mit einem externen Bild-Editor arbeiten

Sie können ein ausgewähltes Bild von Dreamweaver aus in einem externen Bild-Editor öffnen. Wenn Sie die Bilddatei im externen Editor speichern und wieder zu Dreamweaver zurückkehren, werden alle Änderungen des Bildes im Dokumentfenster angezeigt.

So wählen Sie einen externen Bild-Editor:

1 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**.

2 Wählen Sie links unter **Kategorie** die Option **Externe Editoren**.

3 Klicken Sie neben dem Feld **Bild-Editor** auf die Schaltfläche **Durchsuchen**, und wählen Sie Ihren bevorzugten Bild-Editor aus.

   Wenn Sie Macromedia Fireworks als externen Bild-Editor wählen und von Dreamweaver aus starten, sucht Fireworks automatisch im Ordner, der die ausgewählte Datei enthält, nach einer PNG-Datei mit dem gleichen Namen. Angenommen, Sie haben ein Bild mit der Quelldatei *images/meinFoto.gif* ausgewählt, und der Ordner *images/* enthält auch eine Datei namens *meinFoto.png*; in diesem Fall öffnet Fireworks automatisch die PNG-Datei. Da PNG das native Fireworks-Dateiformat ist, werden alle ursprünglichen Daten in bezug auf Ebenen, Vektoren, Farben und Effekte beibehalten, und alle Elemente sind stets voll editierbar. Die Dateien müssen die Erweiterung *.png* haben, damit Dreamweaver sie als PNG-Dateien erkennt.

   Wenn Sie eine andere Bildbearbeitungsanwendung als externen Bild-Editor wählen und von Dreamweaver aus starten, öffnet der Editor das ausgewählte Bild (beispielsweise *images/meinFoto.gif*). Sie können die Originaldatei, von der die GIF-Datei erstellt wurde, auch manuell öffnen (*meinFoto.psd* könnte beispielsweise die Photoshop-Originaldatei sein), die gewünschten Änderungen vornehmen und das GIF-Bild anschließend neu erstellen. Auch bei dieser Methode wird das Bild im Dokumentfenster aktualisiert, wenn Sie zu Dreamweaver zurückkehren.

So starten Sie den externen Bild-Editor mit einer der folgenden Methoden:

- Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, und doppelklicken Sie auf das Bild, das Sie bearbeiten möchten.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh) auf das gewünschte Bild, und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Bild bearbeiten**.
- Wählen Sie das gewünschte Bild aus, und klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf **Bearbeiten**.

Imagemaps erstellen

Eine Imagemap besteht aus einem Bild, bei dem bestimmten Bildbereichen unterschiedliche Hyperlinks zugewiesen werden. Mit dem Imagemap-Editor können Sie Client-Imagemaps grafisch erstellen und bearbeiten.

Bei Client-Imagemaps werden die Hyperlink-Informationen im HTML-Dokument gespeichert, nicht in einer separaten Map-Datei, wie dies bei Server-Imagemaps der Fall ist. Wenn der Anwender auf einen Hyperlink im Bild klickt, wird der assoziierte URL direkt an den Server gesendet. Dadurch sind Client-Imagemaps schneller als Server-Imagemaps, da der Server nicht analysieren muß, auf welche Stelle der Anwender geklickt hat. Client-Imagemaps werden von Netscape Navigator 2.0 und neuer, NCSA Mosaic 2.1 und 3.0 sowie von allen Microsoft Internet Explorer-Versionen unterstützt.

Dreamweaver ändert keine Referenzen zu Server-Imagemaps in vorhandenen Dokumenten. Sie können sowohl Client-Imagemaps als auch Server-Imagemaps im gleichen Dokument verwenden. Browser, die beide Arten von Imagemaps unterstützen, geben Client-Imagemaps den Vorrang. Wenn Sie eine Server-Imagemap in einem Dokument einschließen möchten, müssen Sie den entsprechenden HTML-Code schreiben.

So erstellen Sie eine Imagemap:

1 Wählen Sie das Bild aus, und klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltfläche **Map**.

   Eventuell müssen Sie im Eigenschaften-Inspector auf den Erweiterungspfeil unten rechts klicken, damit die Schaltfläche **Map** angezeigt wird.

2 Geben Sie den Namen für die Map in das Feld **Map-Name** ein.

   Dieser Name bildet das NAME-Attribut des MAP-Tags sowie das USEMAP-Attribut des IMG-Tags.

3 Klicken Sie auf den Kreis oder das Quadrat, und ziehen Sie den Cursor über das Bild, um einen Hyperlink in Form eines Kreises oder eines Rechtecks zu erstellen. Wenn Sie auf das Polygon klicken, können Sie einen Hyperlink mit einer freien Form erstellen; klicken Sie einmal, um jeden Eckpunkt zu definieren, und klicken Sie zweimal, um die Form zu schließen.

4 Geben Sie den URL für den Hyperlink in das Feld **Hyperlink** ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um eine Datei zu suchen und auszuwählen.

5 Wenn das verknüpfte Dokument nicht im aktuellen Fenster oder Frame angezeigt werden soll, geben Sie einen Fensternamen in das Feld **Ziel** ein, oder wählen Sie einen Frame-Namen aus dem Popup-Menü.

   Siehe "Hyperlinks erstellen" auf Seite 105.

6. Geben Sie in das Feld **Alt** einen alternativen Text ein, der in Nur-Text-Browsern für den Hyperlink angezeigt werden soll.

   In einigen Browsern wird dieser Text als QuickInfo angezeigt, wenn der Anwender mit der Maus auf den Hyperlink zeigt.

7. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 6, bis Sie alle Hyperlinks definiert haben. Klicken Sie dann auf OK.



KAPITEL 11
Tabellen erstellen

Tabellen erstellen – Überblick

Tabellen helfen Ihnen beim Layout Ihrer Daten. Weiterhin können Sie mit Tabellen steuern, wo Text und Grafiken auf der Seite angeordnet werden. Nachdem Sie eine Tabelle erstellt haben, können Sie ihr Inhalt hinzufügen, Zell- und Zeileneigenschaften ändern sowie mehrere Zellen kopieren und einfügen.

Sie können Tabellen in Ebenen und umgekehrt Ebenen in Tabellen konvertieren. Sowohl Tabellen als auch Ebenen steuern die Positionierung von Seitenelementen; Ebenen werden jedoch in 3.0- und älteren Browsern nicht unterstützt. Wenn Sie beim Design Ihrer Web-Seiten häufig den Inhalt neu positionieren, können Sie Ebenen verwenden und diese anschließend in Tabellen konvertieren, um das Ergebnis in älteren Browsern anzuzeigen. Siehe "Ebenen zum Tabellen-Design verwenden" auf Seite 230.

Tabellen erstellen

Verwenden Sie die Objektpalette oder das Menü **Einfügen**, um eine neue Tabelle zu erstellen.

So fügen Sie eine Tabelle ein:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Plazieren Sie den Cursor auf der Seite an der Stelle, an der Sie die Tabelle einfügen möchten. Klicken Sie dann in der Tafel **Allgemein** der Objektpalette auf die Schaltfläche **Tabelle**, oder wählen Sie **Einfügen** > **Tabelle**.
- Ziehen Sie die Schaltfläche **Tabelle** aus der Objektpalette an die gewünschte Stelle auf der Seite.

2 Geben Sie im angezeigten Dialogfeld die folgenden Informationen ein:

Zeilen und Spalten Geben die Anzahl der Zeilen und Spalten in der Tabelle an.

Zellauffüllung Definiert den Abstand zwischen Zellinhalt und Zellrand (oder Zellwand).

Zellraum Definiert den Abstand zwischen den einzelnen Tabellenzellen. Dabei wird der Rand nicht berücksichtigt.

Breite Gibt die Breite der Tabelle in Pixeln oder als Prozentsatz des Browser-Fensters an. Pixel sind für Tabellen besonders gut geeignet, um ein präzises Layout von Text und Bildern zu erzielen; Prozent sind am besten geeignet, wenn die Proportionen der Spalten wichtiger sind als ihre tatsächliche Breite.

Rahmen Definiert die Breite des Tabellenrahmens.

Hinweis: Wenn Sie eine Tabelle einfügen möchten, ohne diese Informationen eingeben zu müssen, deaktivieren Sie unter den allgemeinen Voreinstellungen die Option **Beim Einfügen von Objekten Dialog zeigen**. Siehe "Allgemeine Voreinstellungen wählen" auf Seite 72.

Tabellen verschachteln

Bei einer verschachtelten Tabelle handelt es sich um eine Tabelle, die in eine Tabellenzelle eingefügt wird. Sie können verschachtelte Tabellen zwar genau wie andere Tabellen konfigurieren; die Breite dieser Tabellen kann jedoch nicht die Breite der Tabellenzelle überschreiten, in der sie sich befindet.

So verschachteln Sie eine Tabelle innerhalb einer Tabellenzelle:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie in die Zelle, in die Sie die neue Tabelle einfügen möchten, und wählen Sie **Einfügen** > **Tabelle**.
- Klicken Sie in die Zelle, in die Sie die neue Tabelle einfügen möchten, und klicken Sie dann in der Tafel **Allgemein** der Objektpalette auf die Schaltfläche **Tabelle**.
- Ziehen Sie die Schaltfläche **Tabelle** aus der Tafel **Allgemein** der Objektpalette in die Zelle, in die Sie die neue Tabelle einfügen möchten.

2 Geben Sie im angezeigten Dialogfeld die Eigenschaften für die Tabelle an, und klicken Sie auf **OK**.

Inhalt in eine Tabelle eintragen

Sie können Text in die Tabellenzellen einfügen oder direkt eingeben. Die Eigenschaften von Grafiken in Tabellen können Sie genauso definieren wie bei anderen Grafiken auch. Siehe "Bildeigenschaften einstellen" auf Seite 190.

So fügen Sie einer Tabelle Text hinzu:

1 Klicken Sie in eine Zelle, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie Text in die Tabelle ein. Dabei werden die Tabellenzellen entsprechend erweitert.
- Fügen Sie Text ein, den Sie aus Dreamweaver oder einer anderen Textverarbeitungsanwendung kopiert haben. Wählen Sie den Befehl **Als Text einfügen**, um Absätze beizubehalten. Siehe "Text und Objekte hinzufügen" auf Seite 81.

2 Drücken Sie die Tabulatortaste, um zur nächsten Zelle zu springen, oder drücken Sie Umschalttaste-Tabulatortaste, um zur vorigen Zelle zu springen. Wenn Sie sich in der letzten Zelle der Tabelle befinden und die Tabulatortaste drücken, wird automatisch eine weitere Zeile hinzugefügt.

   Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um in andere Zellen zu springen.

So fügen Sie der Tabelle eine Grafik hinzu:

1. Klicken Sie in die Zelle, in die Sie die Grafik einfügen möchten.
2. Klicken Sie in der Tafel **Allgemein** der Objektpalette auf die Schaltfläche **Bild einfügen**, oder wählen Sie **Einfügen** > **Bild**.
3. Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld eine Bilddatei aus.

Tabellenelemente auswählen

Sie können in einem einzigen Arbeitsschritt eine ganze Tabelle, Zeile, Spalte oder einen zusammenhängenden Zellbereich der Tabelle auswählen. Anschließend können Sie folgende Aktionen vornehmen:

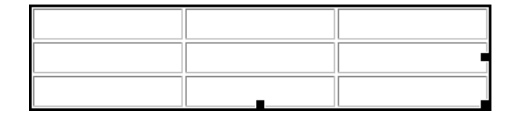
- Sie können das Erscheinungsbild der ausgewählten Zellen oder des enthaltenen Textes ändern. Siehe "Tabellen formatieren" auf Seite 202.
- Sie können zusammenhängende Zellbereiche kopieren und einfügen. Siehe "Zellen kopieren und einfügen" auf Seite 212.

Sie können auch mehrere nicht zusammenhängende Zellen in einer Tabelle auswählen und die Eigenschaften dieser Zellen ändern; Sie können sie jedoch nicht kopieren und einfügen.

So wählen Sie eine ganze Tabelle mit einer der folgenden Methoden aus:

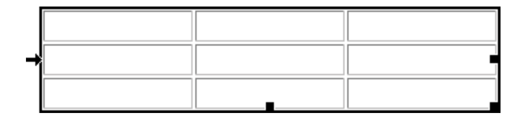
- Klicken Sie auf die obere linke Ecke der Tabelle, oder klicken Sie auf eine beliebige Stelle an der rechten oder der unteren Kante.
- Klicken Sie einmal auf die Tabelle, und wählen Sie **Ändern** > **Tabelle** > **Tabelle auswählen**.
- Klicken Sie einmal auf die Tabelle, und wählen Sie **Bearbeiten** > **Alles auswählen**.
- Plazieren Sie den Cursor an einer beliebigen Stelle in der Tabelle, und wählen Sie unten links im Dokumentfenster das <table>-Tag aus.

  Wenn die Tabelle ausgewählt ist, erscheinen an ihren Seiten Auswahlgriffe.



So wählen Sie Zeilen oder Spalten mit einer der folgenden Methoden aus:

- Plazieren Sie den Cursor am linken Rand einer Zeile oder ganz oben in einer Spalte. Wenn der Auswahlpfeil angezeigt wird, klicken Sie mit der Maus.



- Klicken Sie in eine Zelle, und ziehen Sie den Cursor zur Seite oder nach unten, um mehrere Zeilen oder Spalten auszuwählen.

So wählen Sie eine oder mehrere Zellen mit einer der folgenden Methoden aus:

- Klicken Sie in eine Zelle, und ziehen Sie den Cursor zur Seite oder nach unten zu einer anderen Zelle.
- Klicken Sie in eine Zelle, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie in eine andere Zelle. Dadurch werden alle Zellen innerhalb des rechteckigen Bereichs ausgewählt.



So wählen Sie mehrere nicht zusammenhängende Zellen mit einer der folgenden Methoden aus:

- Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie in die Tabelle, um der Auswahl weitere Zellen, Zeilen oder Spalten hinzuzufügen.
- Wählen Sie mehrere Zellen in der Tabelle aus, halten Sie dann die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie auf bestimmte Zellen, Zeilen oder Spalten, um sie aus der Auswahl zu entfernen.

Tabellen formatieren

Sie können das Erscheinungsbild einer Tabelle ändern, indem Sie Eigenschaften für die Tabelle und die Tabellenzellen definieren oder indem Sie ein vordefiniertes Design auf die Tabelle anwenden. Siehe "Tabelleneigenschaften einstellen" auf Seite 203, "Zeilen- und Zelleigenschaften einstellen" auf Seite 204 und "Tabellen mit einem vordefinierten Design formatieren" auf Seite 206.

Wenn Sie den Text in Tabellen formatieren möchten, können Sie entweder Text auswählen und formatieren oder Stile anwenden. Siehe "Text formatieren – Überblick" auf Seite 169.

Tabellen-Tags

Wenn Sie Tabellen im Dokumentfenster formatieren, können Sie Eigenschaften definieren, die entweder für die ganze Tabelle oder nur für ausgewählte Zeilen, Spalten oder Zellen gelten. Sie können auch für individuelle Tabellenzellen andere Eigenschaftswerte definieren als für die Tabelle als ganzes (beispielsweise Hintergrundfarbe oder Ausrichtung). Dabei sollten Sie jedoch wissen, wie der HTML-Code interpretiert wird.

Wenn Sie in der Tabelle eine Eigenschaft mehrmals definieren, wird sie folgendermaßen interpretiert: Die Zellformatierung, die zum TD-Tag gehört, hat Vorrang vor der Zeilenformatierung (TR-Tag), die wiederum Vorrang vor der Tabellenformatierung (TABLE-Tag) hat. Angenommen, Sie wählen für eine bestimmte Zelle die Hintergrundfarbe Blau und stellen anschließend die Hintergrundfarbe der ganzen Tabelle auf Gelb ein; in diesem Fall wird die blaue Zelle nicht gelb, da das TD-Tag Vorrang vor dem TABLE-Tag hat.

Im folgenden Beispiel gibt das TABLE-Tag die Hintergrundfarbe Gelb (#FFFF99) für die ganze Tabelle vor. Das erste TR-Tag definiert für die entsprechenden Zellen die Farbe Grün (#33FF66), und das zweite TD-Tag definiert für die Zelle, die sich oben in der Mitte befindet, die Farbe Blau (#333399). Die Tags TR und TD in der unteren Zeile wurden nicht geändert, so daß für diese Zellen die Tabellenfarbe Gelb gilt.

```
<TABLE BORDER="1" WIDTH="75%" BGCOLOR="#FFFF99">
  <TR BGCOLOR="#33FF66">
    <TD> </TD>
    <TD BGCOLOR="#333399"> </TD>
    <TD> </TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD> </TD>
    <TD> </TD>
    <TD> </TD>
  </TR>
</TABLE>
```

Tabelleneigenschaften einstellen

Wenn Sie eine Tabelle ausgewählt haben, werden ihre Eigenschaften im Eigenschaften-Inspector angezeigt.

Sie können auch den Befehl **Tabelle formatieren** verwenden, um schnell und einfach ein vordefiniertes Design auf eine ausgewählte Tabelle anzuwenden. Siehe "Tabellen mit einem vordefinierten Design formatieren" auf Seite 206.

So definieren Sie Tabelleneigenschaften:

1. Wählen Sie die Tabelle aus.
2. Wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen. Klicken Sie unten rechts auf den Erweiterungspfeil, damit alle Eigenschaften angezeigt werden.
3. Benennen Sie die Tabelle, indem Sie einen Namen in das Feld **Tabellenname** eingeben.
4. Legen Sie die folgenden Optionen für das Tabellen-Layout fest:

   Zeilen und Spalten Legen die Anzahl der Zeilen und Spalten in der Tabelle fest.

   B und **H** Definieren die Breite und die Höhe der Tabelle, und zwar entweder als absoluten Wert in Pixeln oder als Prozentsatz des Browser-Fensters. Die Höhe der Tabelle wird in der Regel jedoch nicht festgelegt.

   Ausrichten Hiermit können Sie die Tabelle im Browser links (die Standardeinstellung) oder rechts ausrichten. Bei 4.0- oder neueren Browsern können Sie diese Option auch verwenden, um die Tabelle zu zentrieren. Bei 3.0-Browsern zentrieren Sie die Tabelle, indem Sie sie auswählen und anschließend **Text** > **Ausrichten** > **Zentrieren** wählen.

   V-Abstand und **H-Abstand** Definieren den Abstand, der unterhalb und oberhalb bzw. rechts und links neben der Tabelle eingehalten werden soll. Dieser Wert wird in Pixeln angegeben.

   Zeilenhöhen löschen und **Spaltenbreiten löschen** Diese Schaltflächen entfernen alle Werte für die Zeilenhöhen bzw. die Spaltenbreiten aus der Tabelle.

   Tabellenbreite in Pixel konvertieren Bewirkt, daß die Tabellenbreite nicht mehr als Prozentsatz des Browser-Fensters bemessen wird, sondern daß die aktuelle Breite in Pixeln angegeben wird. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Tabellenbreite in Prozent konvertieren**, um die aktuelle Pixel-Breite in einen Prozentsatz des Browser-Fensters zu konvertieren.

5 Legen Sie die folgenden Optionen für das Zell-Layout fest:

Zellraum Definiert den Abstand zwischen den einzelnen Zellen einer Tabelle.

Zellauffüllung Definiert den Abstand zwischen Inhalt und Rand der Zelle. Wenn Sie für den Zellraum und die Zellauffüllung keine Werte angeben, gelten in Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer und Dreamweaver automatisch die Werte 2 für den Zellabstand und 1 für die Zellauffüllung.

6 Legen Sie diese Optionen für die Rahmenformatierung fest:

Rahmen Stellt die Breite des Rahmens ein, der die Tabelle umgibt, und zwar in Pixeln. In den meisten Browsern wird der Rahmen als dreidimensionale Linie angezeigt. Wenn Sie die Tabelle für das Seitenlayout verwenden, geben Sie für den Rahmen den Wert 0 an. Wenn Sie den Wert 0 gewählt haben und die Zell- und Tabellenrahmen anzeigen möchten, wählen Sie **Ansicht**> **Tabellenrahmen**.

Heller Rahmen und **Dunkler Rahmen** Definieren Rahmenfarben, die einen Hervorhebungs- bzw. einen Schatteneffekt haben, damit der Rahmen dreidimensional erscheint. (Möchten Sie die standardmäßigen Graustufen wiederherstellen, entfernen Sie die Farbwerte, und lassen Sie die Felder leer.)

Rahmenfarbe Definiert die Rahmenfarbe für die ganze Tabelle.

7 Mit den **Hg-Optionen** legen Sie Hintergrundbild oder Hintergrundfarbe für die Tabelle fest.

Zeilen- und Zelleigenschaften einstellen

Wählen Sie eine beliebige Kombination von Zellen aus, und ändern Sie dann das Erscheinungsbild individueller Zellen, Zeilen oder Spalten mit dem Eigenschaften-Inspector. Unter "Tabellenelemente auswählen" auf Seite 200 wird beschrieben, wie Sie Zellen, Zeilen oder Spalten auswählen, und unter "Tabelleneigenschaften einstellen" auf Seite 203 erfahren Sie, wie Sie die Formatierung auf die ganze Tabelle anwenden.

So formatieren Sie eine Zeile, Spalte oder Zelle:

1 Wählen Sie eine beliebige Kombination von Zellen in der Tabelle aus.

2 Wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen. Klicken Sie unten rechts auf den Erweiterungspfeil, damit alle Eigenschaften angezeigt werden.

3 Legen Sie die folgenden Optionen für das Erscheinungsbild fest:

Horiz Legt die horizontale Ausrichtung des Zellinhalts fest. Mögliche Werte sind **Standard** (in der Regel links für normale Zellen und zentriert für Kopfzeilenzellen), **links**, **rechts** und **zentrieren**.

Vert Legt die vertikale Ausrichtung des Zellinhalts fest. Mögliche Werte sind **Standard** (in der Regel Mitte), **oben**, **Mitte**, **unten** oder **Grundlinie**.

B und **H** Legen die Breite und Höhe der ausgewählten Zellen in Pixeln fest. Möchten Sie Breite und Höhe als Prozentwert angeben, tragen Sie hinter dem Wert ein Prozentzeichen (%) ein.

Hg (oben) Legt das Hintergrundbild für die Zellen fest.

Hg (unten) Legt die Hintergrundfarbe für die Zellen fest. Die Hintergrundfarbe wird nur innerhalb der Zellen angezeigt, das heißt, Zellraum und Tabellenrahmen werden nicht in der Hintergrundfarbe dargestellt. Wenn Sie für Zellraum und Zellauffüllung einen anderen Wert als 0 gewählt haben, erscheinen daher Lücken zwischen den farbigen Bereichen, selbst wenn der Rahmen auf 0 eingestellt ist.

Rahmenfarbe Definiert die Farbe für die Rahmen der Zellen.

4 Legen Sie die folgenden Layout-Optionen fest:

Verbinden und **Teilen** Kombinieren oder trennen Zellen. Siehe "Zellen verbinden und teilen" auf Seite 210.

Kein Umbruch Verhindert, daß Wörter umgebrochen werden. Dabei werden die Zellen automatisch verbreitert, damit der gesamte Inhalt hineinpaßt. Normalerweise werden die Zellen zunächst breiter, damit das längste Wort in eine Zeile paßt, und anschließend werden sie nach unten verlängert.

Kopfzeile Formatiert jede Zelle als eine Tabellenkopfzeile. Der Inhalt von Kopfzeilenzellen (TH) ist standardmäßig fett und zentriert.

Tabellen mit einem vordefinierten Design formatieren

Mit dem Befehl **Tabelle formatieren** können Sie schnell und einfach ein vordefiniertes Design auf Ihre Tabelle anwenden. Anschließend können Sie weitere Optionen auswählen, um das Design an Ihre Anforderungen anzupassen.

So verwenden Sie ein vordefiniertes Design:

1. Wählen Sie die Tabelle aus, und wählen Sie dann **Befehle** > **Tabelle formatieren**.
2. Wählen Sie links im angezeigten Dialogfeld ein Design aus der Liste aus. Die Tabelle wird aktualisiert und zeigt ein Muster des Designs.
3. Passen Sie das Design an Ihre spezifischen Anforderungen an, indem Sie die Optionen **Zeilenfarben**, **Oberste Zeile** und **Linke Spalte** nach Bedarf ändern.
4. Wenn Sie die Rahmenbreite ändern möchten, geben Sie einen Wert in das Feld **Rahmen** ein. Wenn Sie 0 eingeben, wird kein Rahmen angezeigt.
5. Wenn Sie das Design nicht auf die Tabellenzeilen (TR-Tags), sondern auf die Tabellenzellen (TD-Tags) anwenden möchten, aktivieren Sie die Option **Alle Attribute auf TD-Tags, nicht auf TR-Tags anwenden**.

   Formatierung, die auf Tabellenzellen angewandt wird, hat Vorrang vor der Zeilenformatierung. Die Zeilenformatierung hat jedoch den Vorteil, daß der HTML-Quellcode genauer und besser strukturiert ist. Siehe "Tabellen formatieren" auf Seite 202.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** oder auf **OK**, um die Tabelle mit dem ausgewählten Design zu formatieren.

Tabellen sortieren

Sie können einen einfachen Sortiervorgang durchführen, indem Sie die Tabelle nach dem Inhalt einer einzigen Spalte sortieren. Sie können jedoch auch komplexere Sortiervorgänge durchführen und die Tabelle nach dem Inhalt von zwei Spalten sortieren.

Sie können keine Tabellen sortieren, die die Attribute COLSPAN oder ROWSPAN enthalten. Dabei handelt es sich um Tabellen mit verbundenen Zellen.

So sortieren Sie eine Tabelle:

1 Wählen Sie die Tabelle aus, und wählen Sie dann **Befehle** > **Tabelle sortieren**.

2 Legen Sie im angezeigten Dialogfeld die folgenden Optionen fest:

- Geben Sie mit **Sortieren nach** an, welche Spalte sortiert werden soll.
- Geben Sie unter **Reihenfolge** an, ob die Spalte alphabetisch oder numerisch sortiert werden soll.

  Diese Option ist wichtig, wenn eine Spalte numerischen Inhalt enthält. Wenn Sie eine Liste, die ein- und zweistellige Zahlen enthält, alphabetisch sortieren, erhalten Sie anstelle eines numerischen Sortierergebnisses (wie 1, 2, 3, 10, 20, 30) ein alphanumerisches Sortierergebnis (wie 1, 10, 2, 20, 3, 30).
- Wählen Sie **Aufsteigend** (A bis Z oder niedrige Zahlen bis hohe Zahlen) oder **Absteigend** als Sortierreihenfolge aus.

3 Wenn Sie einen sekundären Sortiervorgang nach einer anderen Spalte durchführen möchten, definieren Sie die Optionen unter **Dann nach**.

4 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Erste Zeile beim Sortieren berücksichtigen**, wenn die erste Zeile beim Sortieren mit eingeschlossen werden soll. Wenn es sich bei der ersten Zeile um eine Überschrift handelt, die ganz oben stehen bleiben soll, lassen Sie diese Option deaktiviert.

5 Klicken Sie auf **Anwenden** oder auf **OK**, um die Tabelle zu sortieren.

Tabellen und Zellen vergrößern oder verkleinern

Sie können die ganze Tabelle oder nur bestimmte Zeilen und Spalten vergrößern oder verkleinern. Wenn Sie die Größe der ganzen Tabelle verändern, werden alle Zellen in der Tabelle proportional angepaßt.

So ändern Sie die Größe der Tabelle:

1 Wählen Sie die Tabelle aus.

2 Ziehen Sie einen der Auswahlgriffe, um die Tabelle in der entsprechenden Richtung zu vergrößern oder zu verkleinern. Wenn Sie den Eckgriff ziehen, wird die Tabelle in beide Richtungen vergrößert oder verkleinert.

So ändern Sie die Größe einer Zeile oder einer Spalte:

▶ Um die Zeilenhöhe zu ändern, ziehen Sie den unteren Zeilenrand.

▶ Um die Spaltenbreite zu ändern, ziehen Sie den rechten Spaltenrand.

Spaltenbreite ändern

Der Eigenschaften-Inspector bietet Ihnen drei verschiedene Möglichkeiten, die Spaltenbreite festzulegen.

So legen Sie die Spaltenbreite fest:

1 Klicken Sie in eine beliebige Zelle der Spalte, oder wählen Sie die Spalte aus.

2 Wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen.

3 Geben Sie in das Feld **B** folgendes ein:

▶ Geben Sie eine Zahl ein, um die Spaltenbreite in Pixeln festzulegen.

▶ Geben Sie eine Zahl gefolgt vom Prozentzeichen (%) ein, um die Spaltenbreite auf einen Prozentsatz der Tabellenbreite einzustellen. (Das Popup-Menü für Pixel und Prozent wird nur für ganze Tabellen angezeigt, nicht jedoch für Zellen, Zeilen oder Spalten.)

▶ Lassen Sie das Feld leer (Standardeinstellung), damit die Spaltenbreite je nach Zellinhalt und der Breite anderer Spalten automatisch eingestellt wird. In der Regel richtet sich die Breite nach der längsten Zeile oder dem breitesten Bild. Daher kann eine Spalte der Tabelle wesentlich breiter als andere Spalten werden, wenn Sie ihr Inhalt hinzufügen.

Spaltenbreiten und Zeilenhöhen löschen

Sie können die Spaltenbreiten sowie die Zeilenhöhen schnell und einfach einstellen, indem Sie den Tabellenrahmen ziehen. Wenn Sie einen Spalten- oder Zeilenrahmen ziehen, werden automatisch spezifische Werte für alle anderen Spalten und Zeilen eingestellt, und zwar entweder in Pixeln oder als Prozentsatz der aktuellen Tabellenabmessungen, je nachdem, wie die Tabellenbreite angegeben wurde.

Wenn Sie die Tabellenrahmen ziehen, das Ergebnis jedoch nicht wie gewünscht ausfällt, können Sie die Spaltenbreiten löschen und es noch einmal versuchen.

So ändern Sie Breite und Höhe mit einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie die Tabelle aus, und wählen Sie dann **Ändern** > **Tabelle** und anschließend **Zellhöhen löschen** oder **Zellbreiten löschen**.
- Wählen Sie **Fenster** > **HTML**, und ändern Sie Breite und Höhe direkt im HTML-Inspector.
- Geben Sie im Eigenschaften-Inspector spezifische Werte für Höhe und Breite in die Felder **H** und **B** ein.

Zeilen und Spalten hinzufügen und entfernen

Mit den Befehlen im Menü **Ändern** > **Tabelle** oder im Kontextmenü können Sie Zeilen und Spalten in eine Tabelle einfügen bzw. aus einer Tabelle entfernen.

So fügen Sie Zeilen oder Spalten hinzu:

1. Klicken Sie in die Zelle, in die Sie eine neue Zeile oder Spalte einfügen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Zeile hinzuzufügen, wählen Sie **Ändern** > **Tabelle** > **Zeile einfügen**, oder wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Tabelle** > **Zeile einfügen**.
- Um eine Spalte hinzuzufügen, wählen Sie **Ändern** > **Tabelle** > **Spalte einfügen**, oder wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Tabelle** > **Spalte einfügen**.
- Um sowohl Zeilen als auch Spalten hinzuzufügen, wählen Sie **Ändern** > **Tabelle** > **Zeilen oder Spalten einfügen**, oder wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Tabelle** > **Zeilen oder Spalten einfügen**.

  Daraufhin wird ein Dialogfeld angezeigt. Geben Sie hier an, wie viele Zeilen und Spalten Sie hinzufügen möchten. Legen Sie weiterhin fest, ob die neuen Zeilen oder Spalten vor oder nach den ausgewählten Zeilen oder Spalten eingefügt werden sollen. Klicken Sie dann auf **OK**.

So löschen Sie Zeilen oder Spalten:

1 Klicken Sie in eine Zelle innerhalb der Zeile oder Spalte, die Sie löschen möchten.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Zeile zu löschen, wählen Sie **Ändern**> **Tabelle**> **Zeile löschen**, oder wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Tabelle**> **Zeile löschen**.
- Um eine Spalte zu löschen, wählen Sie **Ändern**> **Tabelle**> **Spalte löschen**, oder wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Tabelle**> **Spalte löschen**.

So können Sie am unteren oder am rechten Rand der Tabelle Zeilen oder Spalten hinzufügen bzw. löschen:

1 Wählen Sie die ganze Tabelle aus. (Klicken Sie dazu auf die obere linke Ecke der Tabelle, oder klicken Sie einmal in die Tabelle, und wählen Sie **Ändern** > **Tabelle** > **Tabelle auswählen**.)

2 Führen Sie im Eigenschaften-Inspector die folgenden Schritte aus:

- Geben Sie für **Zeilen** oder **Spalten** einen höheren Wert ein, um Zeilen oder Spalten hinzuzufügen.
- Geben Sie für **Zeilen** oder **Spalten** einen niedrigeren Wert ein, um Zeilen oder Spalten zu löschen.

  Zeilen werden unten an die Tabelle angefügt bzw. unten von der Tabelle entfernt; Spalten werden an der rechten Seite der Tabelle hinzugefügt bzw. entfernt. Beachten Sie, daß keine Warnmeldung angezeigt wird, wenn Sie dabei Zeilen oder Spalten löschen, die Daten enthalten.

Zellen verbinden und teilen

Mit dem Eigenschaften-Inspector oder den Befehlen im Menü **Ändern** > **Tabelle** können Sie Zellen verbinden oder teilen. Sie können eine beliebige Anzahl aneinandergrenzender Zellen miteinander verbinden, vorausgesetzt, die Auswahl hat eine rechteckige Form. Dadurch entsteht eine einzige Zelle, die sich über mehrere Spalten oder Zeilen erstreckt. Weiterhin können Sie eine Zelle in eine beliebige Anzahl von Zeilen und Spalten teilen, unabhängig davon, ob diese Zelle zuvor verbunden wurde oder nicht. Dabei wird die Tabelle automatisch umstrukturiert (d. h., die erforderlichen COLSPANs oder ROWSPANs werden hinzugefügt), um die angegebene Tabellenanordnung zu erreichen.

In der folgenden Abbildung wurden die Zellen in der Mitte der ersten beiden Zeilen verbunden, so daß sich die daraus entstehende Zelle über zwei Zeilen erstreckt.

So verbinden Sie zwei oder mehr Zellen in einer Tabelle:

1 Wählen Sie die Zellen aus, die Sie miteinander verbinden möchten.

Die ausgewählten Zellen müssen aneinandergrenzen und ein Rechteck bilden.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk throught the Orchards	Monterey, California

Die Auswahl in dieser Tabelle hat nicht die Form eines Rechtecks; die Zellen können daher nicht miteinander verbunden werden.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk throught the Orchards	Monterey, California

Diese Auswahl hat die Form eines Rechtecks; die Zellen können daher miteinander verbunden werden.

2 Wählen Sie **Ändern** > **Tabelle** > **Zellen verbinden**, oder klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltfläche **Zellen verbinden**.

Der Inhalt der einzelnen Zellen wird in die neue, größere Zelle plaziert. Dabei gelten die Eigenschaften der Zelle, die zuerst ausgewählt wurde, für die neue, verbundene Zelle.

So teilen Sie eine verbundene Zelle:

1. Klicken Sie in die Zelle, oder wählen Sie eine Zelle aus.
2. Wählen Sie **Ändern** > **Tabelle** > **Zelle teilen**, oder klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltfläche **Zelle teilen**.
3. Daraufhin wird das Dialogfeld **Zelle teilen** angezeigt. Geben Sie hier an, ob Sie die Zelle in Zeilen oder in Spalten teilen möchten, und legen Sie dann die Anzahl der Zeilen oder Spalten fest.

Zellen kopieren und einfügen

Sie können mehrere Tabellenzellen gleichzeitig kopieren und einfügen. Dabei wird die Formatierung der Zellen beibehalten. Sie können jedoch auch nur den Inhalt der Zelle kopieren und einfügen.

Die Zellen können entweder am Einfügepunkt oder anstelle eines ausgewählten Bereichs in eine vorhandene Tabelle eingefügt werden. Wenn Sie mehrere Tabellenzellen einfügen möchten, muß der Inhalt der Zwischenablage mit der Struktur bzw. mit den ausgewählten Zellen der Tabelle kompatibel sein, in die die Zellen eingefügt werden sollen.

So können Sie Zellen in einer Tabelle ausschneiden oder kopieren:

1. Wählen Sie eine oder mehrere Zellen in der Tabelle aus.

   Die ausgewählten Zellen müssen ein Rechteck bilden, damit sie ausgeschnitten oder kopiert werden können. Siehe "Tabellenelemente auswählen" auf Seite 200.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Auswahl ist nicht korrekt: Diese Zellen können nicht ausgeschnitten oder kopiert werden.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Auswahl ist korrekt: Die Zellen können ausgeschnitten oder kopiert werden.

2 Verwenden Sie die Befehle im Menü **Bearbeiten**, um die Zellen auszuschneiden oder zu kopieren.

Wenn Sie eine ganze Zeile oder eine ganze Spalte auswählen und dann **Bearbeiten** > **Ausschneiden** wählen, wird die Zeile bzw. die Spalte aus der Tabelle entfernt.

So fügen Sie Tabellenzellen ein:

1 Geben Sie an, an welcher Stelle die Zellen eingefügt werden sollen.

- Um die Zellen vor oder oberhalb der aktuellen Zelle in die Tabelle einzufügen, klicken Sie in eine der Tabellenzellen.
- Um eine neue Tabelle mit diesen Zellen zu erstellen, plazieren Sie den Cursor außerhalb der vorhandenen Tabellen.

2 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Einfügen**.

Wenn Sie ganze Zeilen oder Spalten einfügen, werden diese der Tabelle hinzugefügt. Fügen Sie dagegen nur eine individuelle Zelle ein, wird der Inhalt der ausgewählten Zelle ersetzt, vorausgesetzt, der Inhalt der Zwischenablage ist mit der ausgewählten Zelle kompatibel. Wenn Sie den Inhalt der Zwischenablage außerhalb einer vorhandenen Tabelle einfügen, wird mit den Zeilen, Spalten oder Zellen eine neue Tabelle definiert.

So entfernen Sie den Inhalt einer Zelle, ohne die Zelle selbst zu ändern:

1 Wählen Sie eine oder mehrere Zellen aus.

2 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Löschen**, oder drücken Sie die Entf-Taste.

Hinweis: Wenn Sie alle Zellen einer Zeile oder einer Spalte auswählen, wird nicht nur der Zellinhalt, sondern die ganze Zeile bzw. die ganze Spalte aus der Tabelle entfernt.

So können Sie den Inhalt einer Zelle kopieren und einfügen:

1 Wählen Sie den Text aus, und wählen Sie dann **Bearbeiten** > **Als Text kopieren**.

Nur der Text der ausgewählten Zellen wird in die Zwischenablage kopiert.

2 Klicken Sie in eine einzelne Zelle oder auf eine beliebige Stelle des Dokumentfensters, und wählen Sie **Bearbeiten** > **Als Text einfügen**.

Sie können die Auswahl nicht wieder in mehrere ausgewählte Zellen kopieren.



KAPITEL 12
Ebenen verwenden

Ebenen verwenden – Überblick

Ebenen dienen dazu, Elemente präzise im Browser-Fenster zu positionieren. Sie können Text, Bilder, Plug-Ins und sogar andere Ebenen enthalten – im Prinzip also jedes Element, das auch im Hauptteil eines HTML-Dokuments vorhanden sein kann. Ebenen sind besonders dann gut geeignet, wenn bestimmte Teile Ihrer Seite sich überlappen sollen.

Mit Verhaltensweisen können Sie Ebenen ein- oder ausblenden und so Seiten erstellen, die schnell geladen werden und deren Inhalt sich ändert, ohne daß dabei zusätzlicher Inhalt aus Quelldateien geladen wird. Weiterhin können Sie Zeitleisten verwenden, damit Ebenen fortlaufend geändert oder verschoben werden.

Mehr über Ebenen

Zum Positionieren von Inhalt auf einer Seite stehen zwei verschiedene Ebenenformate zur Verfügung: CSS-Ebenen und Netscape-Ebenen.

- CSS-Ebenen (auch CSS-P-Elemente genannt) verwenden die Tags DIV und SPAN, um Inhalt auf einer Seite zu positionieren. Die Eigenschaften der CSS-Ebenen werden von der Spezifikation "Positioning HTML Elements with Cascading Style Sheets" (HTML-Elemente mit CSS positionieren) des World Wide Web Consortiums definiert.
- Netscape-Ebenen verwenden die Netscape-Tags LAYER und ILAYER, um Inhalt auf einer Seite zu positionieren. Die Eigenschaften der Netscape-Ebenen werden von Netscapes eigenem Ebenenformat definiert.

Sowohl Microsoft Internet Explorer 4.0 als auch Netscape Navigator 4.0 unterstützen Ebenen, die mit den Tags DIV und SPAN erstellt wurden. Ebenen, die mit den Tags LAYER und ILAYER erstellt wurden, werden dagegen nur von Navigator unterstützt. Ältere Versionen der beiden Browser zeigen zwar den Inhalt der Ebenen an, können ihn jedoch nicht positionieren.

In Dreamweaver versteht man unter einer Ebene ein beliebiges Element, das an exakten Koordinaten auf der Seite positioniert werden kann. Zu den Positionierungseigenschaften gehören links und oben (X- bzw. Y-Koordinaten), Z-Index (auch Stapelreihenfolge genannt) und die Sichtbarkeit. Die positionierten Elemente können in Dreamweaver mit den Tags DIV, SPAN, LAYER und ILAYER definiert werden. Siehe "Ebenen – Voreinstellungen wählen" auf Seite 218.

Ebenen erstellen

Sie können Ebenen erstellen, indem Sie sie einfügen, zeichnen oder ziehen und ablegen. Nachdem Sie eine Ebene eingefügt haben, können Sie sie mit der Ebenenpalette auswählen, innerhalb einer anderen Ebene verschachteln oder ihre Stapelreihenfolge ändern. Siehe "Mit der Ebenenpalette arbeiten" auf Seite 223.

In den Voreinstellungen für Ebenen sind die Standardeigenschaften für Ebenen definiert (dazu gehören u. a. Tag, Sichtbarkeit, Höhe und Breite). Wenn Sie die Standardeigenschaften ändern möchten, wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, und wählen Sie die Kategorie **Ebenen**. Siehe "Ebenen – Voreinstellungen wählen" auf Seite 218.

Standardmäßig erstellt Dreamweaver Ebenen mit dem DIV-Tag und fügt den Ebenencode an der Cursorposition ein. Wenn Sie die Ebene zeichnen, wird der Code standardmäßig ganz oben in der Seite eingefügt, direkt nach dem BODY-Tag. Bei einer verschachtelten Ebene wird der Code innerhalb des Tags eingefügt, das die übergeordnete Ebene definiert.

Sie können verhindern, daß die erstellten Ebenen sich überlappen. Aktivieren Sie dazu in der Ebenenpalette die Option **Überlappungen verhindern**, oder wählen Sie **Ansicht** > **Ebenenüberlappungen verhindern**. Siehe "Ebenenüberlappungen verhindern" auf Seite 232.

So erstellen Sie eine Ebene mit einer der folgenden Methoden:

- Um eine Ebene einzufügen, plazieren Sie den Cursor an der Stelle des Dokumentfensters, an der die Ebene eingefügt werden soll, und wählen Sie dann **Einfügen** > **Ebene**.
- Um eine Ebene durch Ziehen und Ablegen einzufügen, klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Ebene**, ziehen Sie die Ebene an die gewünschte Stelle im Dokumentfenster, und lassen Sie die Maustaste los.

- Um eine Ebene zu zeichnen, klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Ebene**, lassen Sie die Maustaste los, klicken Sie in das Dokumentfenster, und zeichnen Sie die Ebene mit dem Cursor.

  Im Dokumentfenster wird daraufhin oben links auf der Seite ein Ebenensymbol angezeigt. Wenn dieses Symbol nicht sichtbar ist, wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**. Siehe "Unsichtbare Elemente – Voreinstellungen wählen" auf Seite 83.

  In der Ebenenpalette wird der Name der neuen Ebene in der Spalte **Name** angezeigt. Wenn Sie weitere Ebenen erstellen, werden diese in einer Liste angezeigt, wobei die neueste Ebene ganz oben in der Liste aufgeführt wird. Siehe "Stapelreihenfolge der Ebenen ändern" auf Seite 229.

Ebenen verschachteln

Wenn Sie eine Ebene innerhalb einer anderen Ebene erstellen, entsteht eine verschachtelte Ebene. Sie können verschachtelte Ebenen mit der Ebenenpalette erstellen oder indem Sie sie einfügen, zeichnen oder ziehen und ablegen.

Sie können Ebenen verschachteln, um sie in einer Gruppe zusammenzufassen. Eine verschachtelte Ebene wird zusammen mit der übergeordneten Ebene verschoben und übernimmt auch deren Sichtbarkeit. Mit den Tags LAYER und ILAYER erstellte Netscape-Ebenen werden größer, um Breite und Höhe der untergeordneten Ebene zu entsprechen.

Das folgende Beispiel zeigt HTML-Code für eine verschachtelte Ebene:

```
<div id="Übergeordnet" style="position:absolute; left:56px; top:54px; width:124px;
height:158px; z-index:1;">
Inhalt der übergeordneten Ebene.
  <div id="Verschachtelt" style="position:absolute; left:97px; top:114px; width:54px;
height:69px; z-index:1;">
Inhalt der verschachtelten Ebene.
</div>
</div>
```

Wenn Sie eine Ebene innerhalb einer anderen Ebene zeichnen, legen Sie mit den Voreinstellungen für Ebenen fest, daß es sich dabei um eine verschachtelte Ebene handelt. Wählen Sie dazu **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, wählen Sie die Kategorie **Ebenen**, und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Verschachteln**. Siehe "Ebenen – Voreinstellungen wählen" auf Seite 218.

So erstellen Sie verschachtelte Ebenen:

- Um eine verschachtelte Ebene einzufügen, plazieren Sie den Cursor innerhalb einer vorhandenen Ebene, und wählen Sie **Einfügen** > **Ebene**.
- Um eine verschachtelte Ebene durch Ziehen und Ablegen zu erstellen, klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Ebene**, halten Sie die Maustaste gedrückt, ziehen Sie die Ebene in eine bereits vorhandene Ebene, und legen Sie sie dort ab.
- Um eine verschachtelte Ebene zu zeichnen, klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Ebene**, lassen Sie die Maustaste los, klicken Sie in eine vorhandene Ebene, und zeichnen Sie die neue Ebene (dazu muß das Kontrollkästchen **Verschachteln** in den Voreinstellungen für Ebenen aktiviert sein). Wenn das Kontrollkästchen **Verschachteln** nicht aktiviert ist, halten Sie beim Zeichnen der Ebene die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt.

So erstellen Sie eine verschachtelte Ebene mit der Ebenenpalette:

1. Wählen Sie **Fenster** > **Ebenen**, um die Ebenenpalette zu öffnen.
2. Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, wählen Sie in der Ebenenpalette eine Ebene aus, und ziehen Sie sie zur Zielebene.
3. Sobald ein Rahmen um die Zielebene angezeigt wird, lassen Sie die Maustaste los.

Ebenen – Voreinstellungen wählen

Mit den Voreinstellungen für Ebenen definieren Sie die Standardeinstellungen für neue Ebenen. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, und klicken Sie auf die Kategorie **Ebenen**, um die Voreinstellungen für Ebenen zu ändern.

Tag Bestimmt das Standard-Tag, das für die Ebene verwendet wird. Mit SPAN und DIV werden CSS-Ebenen erstellt, mit LAYER und ILAYER dagegen Netscape-Ebenen.

Sichtbarkeit Bestimmt, ob Ebenen standardmäßig sichtbar sind oder nicht.

Breite und **Höhe** Legt die Standardbreite und -höhe der Ebenen fest, die mit dem Befehl **Einfügen** > **Ebene** erstellt werden.

Hintergrundfarbe Bestimmt die Standardfarbe für den Hintergrund.

Hintergrundbild Gibt ein Standardbild für den Hintergrund an.

Verschachteln Bestimmt, daß eine Ebene, die innerhalb einer bereits vorhandenen Ebene gezeichnet wird, eine verschachtelte Ebene ist. Sie können diese Einstellung vorübergehend außer Kraft setzen, indem Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) drücken, während Sie eine Ebene zeichnen.

Ebeneneigenschaften einstellen

Mit dem Eigenschaften-Inspector können Sie Namen und Position einer Ebene angeben sowie weitere Ebenenoptionen definieren. Eventuell müssen Sie unten rechts im Eigenschaften-Inspector auf den Erweiterungspfeil klicken, damit alle der folgenden Eigenschaften angezeigt werden.

Ebene Gibt einen Namen an, mit dem die Ebene in der Ebenenpalette identifiziert wird und der weiterhin für Skripte verwendet wird. Geben Sie den Namen in das unbeschriftete Feld links im Eigenschaften-Inspector ein. Verwenden Sie für Ebenennamen nur alphanumerische Standardzeichen, jedoch keine Sonderzeichen, wie Leerzeichen, Bindestriche, Schrägstriche oder Punkte.

L und **O** Definiert die Position der Ebene relativ zur oberen linken Ecke der Seite oder der übergeordneten Ebene.

B und **H** Gibt die Breite und die Höhe der Ebene an. Diese Werte werden außer Kraft gesetzt, wenn der Inhalt der Ebene die angegebene Größe überschreitet.

Bei CSS-Ebenen werden die Standardwerte für Position und Größe in Pixeln (px) angegeben. Sie können jedoch auch die folgenden Maßeinheiten verwenden: *pc* (Pica), *pt* (Punkte), *in* (Zoll), *mm* (Millimeter), *cm* (Zentimeter) oder *%* (Prozentsatz vom Wert der übergeordneten Ebene). Zwischen Abkürzung und Wert darf kein Leerzeichen stehen; eine korrekte Eingabe ist zum Beispiel: 3mm. Die Einstellung für Überlauf bestimmt, wie CSS-Ebenen sich verhalten, wenn der Inhalt die Ebenengröße überschreitet.

Z-Index Bestimmt den Z-Index, d. h. die Stapelreihenfolge, der Ebene. Ebenen mit höheren Nummern werden über Ebenen mit kleineren Nummern angezeigt. Sie können positive und negative Werte eingeben. Die Stapelreihenfolge der Ebenen läßt sich jedoch mit der Ebenenpalette einfacher ändern als mit spezifischen Werten für den Z-Index. Siehe "Stapelreihenfolge der Ebenen ändern" auf Seite 229.

Netscape-Ebenen (mit den Tags LAYER oder ILAYER) können auch relativ zu anderen Ebenen auf der Seite gestapelt werden. Wenn Sie eine Netscape-Ebene auswählen, werden unten rechts im Eigenschaften-Inspector zwei zusätzliche Optionen angezeigt. Wählen Sie unter **O/U** eine relative Stapelposition aus, und wählen Sie dann im Popup-Menü rechts daneben den Namen einer anderen Ebene. (**O** gibt eine Ebene oberhalb der aktuellen Ebene an; **U** gibt eine Ebene unterhalb der aktuellen Ebene an.)

Sichtb. Bestimmt den Anfangsstatus für die Sichtbarkeit der Ebene. Mit einer Skriptsprache wie JavaScript können Sie die Sichtbarkeitseigenschaften steuern und den Inhalt der Ebenen dynamisch anzeigen. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- **Standard** gibt keine spezifische Sichtbarkeitseigenschaft an. Die meisten Browser interpretieren diesen Wert als **Übernehmen**.
- Mit **Übernehmen** geben Sie an, daß die Sichtbarkeitseigenschaft der übergeordneten Ebene verwendet werden soll.
- **Sichtbar** zeigt den Inhalt der Ebene an, unabhängig davon, welcher Wert für die übergeordnete Ebene gilt.
- **Unsichtbar** blendet den Inhalt der Ebene aus, unabhängig davon, welcher Wert für die übergeordnete Ebene gilt. Beachten Sie dabei, daß unsichtbare Ebenen, die mit den Tags LAYER und ILAYER erstellt wurden, den gleichen Platz in Anspruch nehmen wie sichtbare Ebenen.

Hg-Bild Gibt ein Hintergrundbild für die Ebene an. Geben Sie den Pfad des Bildes in das Textfeld ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um eine Bilddatei zu suchen und auszuwählen.

Hg-Farbe Gibt eine Hintergrundfarbe für die Ebene an. Lassen Sie dieses Feld leer, wenn der Hintergrund durchsichtig sein soll.

Tag Bestimmt, ob es sich um eine CSS-Ebene oder um eine Netscape-Ebene handelt. Mit den Tags SPAN und DIV werden CSS-Ebenen erstellt, mit den Tags LAYER und ILAYER dagegen Netscape-Ebenen.

Überlauf (nur CSS-Ebenen) Bestimmt das Verhalten der Ebene, wenn der Inhalt die Größe der Ebene überschreitet. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- **Sichtbar** vergrößert die Ebene, so daß der ganze Inhalt sichtbar ist. Die Ebene wird nach rechts und nach unten erweitert.
- **Unsichtbar** behält die Größe der Ebene bei und schneidet den Inhalt ab, der nicht in die Ebene paßt. Dabei werden keine Abrollbalken angezeigt.
- **Rollen** fügt Abrollbalken in die Ebene ein, unabhängig davon, ob der Inhalt die Ebenengröße überschreitet oder nicht. Sie können Abrollbalken explizit hinzufügen, damit in einer dynamischen Umgebung keine Verwirrung entsteht, wenn Abrollbalken angezeigt und wieder entfernt werden. Diese Option funktioniert nur in Browsern, die Abrollbalken unterstützen.
- **Auto** bewirkt, daß Abrollbalken nur dann angezeigt werden, wenn der Inhalt der Ebene über ihren Rand hinausgeht.

Abschn. Definiert den sichtbaren Teil der Ebene. Geben Sie in Pixeln die Werte für den Abstand vom Ebenenrand an. Die Einstellungen **O** (oben) und **L** (links) sind relativ zur Ebene, nicht zur Seite.

Verw. Links, oben, SeiteX, SeiteY (nur Netscape-Ebenen) Hiermit können Sie eine Ebene relativ zu ihrer übergeordneten Ebene positionieren. Mit der Option **Links, oben** wird die Ebene relativ zur oberen linken Ecke der übergeordneten Ebene positioniert. Mit der Option **SeiteX, SeiteY** wird die Ebene dagegen an einer absoluten Position relativ zur oberen linken Ecke der Seite positioniert, unabhängig von der Position der übergeordneten Ebene.

Qu. (nur Netscape-Ebenen) Hiermit können Sie ein anderes HTML-Dokument innerhalb der Ebene anzeigen. Geben Sie den Pfad des Dokuments ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um das Dokument zu suchen und auszuwählen. Beachten Sie, daß diese Eigenschaft nicht im Dokumentfenster angezeigt wird.

O/U (nur Netscape-Ebenen) Gibt die Ebene oberhalb (**O**) oder unterhalb (**U**) der aktuellen Ebene in der Stapelreihenfolge (Z-Index) an. In der Liste rechts neben dem Popup-Menü **O/U** werden nur die Ebenen angezeigt, die bereits im Dokument definiert wurden.

Eigenschaften für mehrere Ebenen einstellen

Wenn Sie zwei oder mehr Ebenen auswählen, werden im Eigenschaften-Inspector die Texteigenschaften sowie weitere reguläre Ebeneneigenschaften angezeigt, so daß Sie mehrere Ebenen gleichzeitig ändern können. Sie können mehrere Ebenen auswählen, indem Sie dabei die Umschalttaste gedrückt halten. Siehe "Ebenen manipulieren" auf Seite 223.

Unter "Texteigenschaften" in den Dreamweaver Help Pages wird genauer beschrieben, wie Sie den Text in Ebenen formatieren.

L und O Diese Werte geben die Position der Ebene an, und zwar relativ zur oberen linken Ecke der Seite oder der übergeordneten Ebene.

B und H Diese Werte geben die Breite und die Höhe der Ebene an. Sie werden außer Kraft gesetzt, wenn der Inhalt der Ebene die angegebene Größe überschreitet.

Bei CSS-Ebenen werden die Standardwerte für Position und Größe in Pixeln (px) angegeben. Sie können jedoch auch die folgenden Maßeinheiten verwenden: *pc* (Pica), *pt* (Punkte), *in* (Zoll), *mm* (Millimeter), *cm* (Zentimeter) oder *%* (Prozentsatz vom Wert der übergeordneten Ebene). Zwischen Abkürzung und Wert darf kein Leerzeichen stehen; eine korrekte Eingabe ist zum Beispiel: 3mm.

Sichtb. Bestimmt den Anfangsstatus für die Sichtbarkeit der Ebene. Mit einer Skriptsprache wie JavaScript können Sie die Sichtbarkeitseigenschaften steuern und den Inhalt der Ebenen dynamisch anzeigen. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- **Standard** gibt keine spezifische Sichtbarkeitseigenschaft an. Die meisten Browser interpretieren diesen Wert als **Übernehmen**.
- Mit **Übernehmen** geben Sie an, daß die Sichtbarkeitseigenschaft der übergeordneten Ebene verwendet werden soll.
- **Sichtbar** zeigt den Inhalt der Ebenen an, unabhängig davon, welcher Wert für die übergeordnete Ebene gilt.
- Mit **Unsichtbar** wird der Inhalt der Ebenen transparent, unabhängig davon, welcher Wert für die übergeordnete Ebene gilt. Beachten Sie dabei, daß unsichtbare Ebenen, die mit den Tags LAYER und ILAYER erstellt wurden, den gleichen Platz in Anspruch nehmen wie sichtbare Ebenen.

Tag Bestimmt, ob es sich um CSS-Ebenen oder um Netscape-Ebenen handelt. Mit den Tags SPAN und DIV werden CSS-Ebenen erstellt, mit den Tags LAYER und ILAYER dagegen Netscape-Ebenen.

Hg-Bild Gibt ein Hintergrundbild für die Ebenen an. Geben Sie den Pfad des Bildes in das Textfeld ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um eine Bilddatei zu suchen und auszuwählen.

Hg-Farbe Gibt eine Hintergrundfarbe für die Ebene an. Lassen Sie dieses Feld leer, wenn der Hintergrund durchsichtig sein soll.

Mit der Ebenenpalette arbeiten

In der Ebenenpalette werden die Ebenen Ihres Dokuments übersichtlich dargestellt. Wählen Sie **Fenster** > **Ebenen**, um die Ebenenpalette zu öffnen. In der Ebenenpalette werden die Ebenen entsprechend ihrer Struktur aufgelistet; die zuerst erstellte Ebene befindet sich ganz unten in der Liste, die neueste Ebene ganz oben. Verschachtelte Ebenen werden durch Namen dargestellt, die mit den übergeordneten Ebenen verbunden sind. Klicken Sie auf die Plus- oder Minuszeichen bzw. auf den Pfeil, um verschachtelte Ebenen ein- oder auszublenden.

Mit der Ebenenpalette können Sie Überlappungen verhindern, die Sichtbarkeit der Ebenen ändern, Ebenen verschachteln oder stapeln und eine oder mehrere Ebenen auswählen.

- Wenn Sie eine Ebene innerhalb einer anderen Ebene verschachteln möchten, lesen Sie den Abschnitt "Ebenen verschachteln" auf Seite 217.
- Wenn Sie eine oder mehrere Ebenen auswählen möchten, lesen Sie den Abschnitt "Ebenen manipulieren" auf Seite 223.
- Wenn Sie die Stapelreihenfolge der Ebenen ändern möchten, lesen Sie den Abschnitt "Stapelreihenfolge der Ebenen ändern" auf Seite 229.
- Wenn Sie die Sichtbarkeit einer Ebene ändern möchten, lesen Sie den Abschnitt "Sichtbarkeit der Ebenen ändern" auf Seite 229.
- Wenn Sie verhindern möchten, daß Ebenen sich überlappen, lesen Sie den Abschnitt "Ebenenüberlappungen verhindern" auf Seite 232.

Ebenen manipulieren

Wenn Sie an Ihrem Seitenlayout arbeiten, können Sie Ebenen aktivieren, auswählen, vergrößern oder verkleinern. Nachdem Sie eine Ebene aktiviert haben, können Sie ihr Inhalt hinzufügen. Eine ausgewählte Ebene kann ausgerichtet, neu positioniert, vergrößert oder verkleinert werden. Sie können die Abmessungen von einer einzigen Ebene ändern oder mehrere Ebenen gleichzeitig auf die gleiche Breite oder Höhe einstellen.

Der Eigenschaften-Inspector enthält unterschiedliche Elemente, je nachdem, ob Sie mit einer einzigen oder mit mehreren Ebenen arbeiten. Siehe "Ebeneneigenschaften einstellen" auf Seite 219 und "Eigenschaften für mehrere Ebenen einstellen" auf Seite 221. Weiterhin sind die Ebenenbefehle im Menü **Ändern** nur verfügbar, wenn Sie mehrere Ebenen ausgewählt haben.

Wenn Sie verhindern möchten, daß Ebenen sich überlappen, aktivieren Sie die Option **Überlappungen verhindern**. Siehe "Ebenenüberlappungen verhindern" auf Seite 232.

Ebenen aktivieren

Möchten Sie Objekte in eine Ebene plazieren, müssen Sie die Ebene zunächst aktivieren. Wenn Sie eine Ebene aktivieren, wird der Cursor in der Ebene plaziert, die Ebenenrahmen werden hervorgehoben, und der Auswahlgriff wird angezeigt; dadurch wird die Ebene jedoch nicht ausgewählt.

So aktivieren Sie eine Ebene:

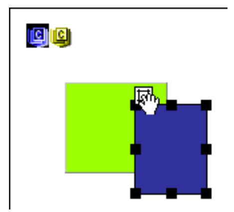
- Klicken Sie auf eine beliebige Stelle innerhalb der Ebene.

Ebenen auswählen

Wählen Sie eine oder mehrere Ebenen aus, um sie auszurichten, neu zu positionieren, auf die gleiche Breite oder Höhe einzustellen etc. Eine vollständige Liste der Optionen finden Sie unter "Ebeneneigenschaften einstellen" auf Seite 219.

So wählen Sie eine Ebene mit einer der folgenden Methoden aus:

- Klicken Sie im Dokumentfenster auf das Ebenensymbol, das die Position der Ebene im HTML-Code markiert. Wenn das Ebenensymbol nicht sichtbar ist, wählen Sie **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente**.
- Klicken Sie auf den Auswahlgriff einer Ebene. Wenn der Auswahlgriff nicht angezeigt wird, klicken Sie in die Ebene, damit er sichtbar wird.



- Klicken Sie auf den Ebenenrahmen.
- Wenn keine Ebenen aktiviert oder ausgewählt sind, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie in eine Ebene.
- Wenn mehrere Ebenen ausgewählt sind, halten Sie die Strg- und die Umschalttaste (Windows) bzw. die Befehls- und die Umschalttaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie in eine Ebene. Dadurch wird die Auswahl aller anderen Ebenen aufgehoben.
- Klicken Sie in der Ebenenpalette auf den Namen der Ebene.

So wählen Sie mehrere Ebenen mit einer der folgenden Methoden aus:

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie in zwei oder mehr Ebenen, oder klicken Sie auf die Ebenenrahmen.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie in der Ebenenpalette auf zwei oder mehr Namen.

  Wenn mehrere Ebenen ausgewählt wurden, sind Rahmen und Griffe der zuletzt ausgewählten Ebene schwarz markiert.

Ebenen vergrößern oder verkleinern

Sie können eine einzige Ebene verkleinern bzw. vergrößern oder die Größe von mehreren Ebenen gleichzeitig ändern, um sie auf die gleiche Breite und Höhe einzustellen.

Wenn die Option **Überlappungen verhindern** aktiviert ist, kann die Größe einer Ebene nur so verändert werden, daß die Ebene dabei keine anderen Ebenen überlappt. Siehe "Ebenenüberlappungen verhindern" auf Seite 232.

So ändern Sie die Größe einer Ebene mit einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie die Ebene aus, und ziehen Sie einen der Größenänderungsgriffe.
- Um die Ebene in 1-Pixel-Schritten zu verkleinern oder zu vergrößern, wählen Sie die Ebene aus, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt, und drücken Sie dann eine der Pfeiltasten.
- Um die Ebene in Gitternetz-Inkrementen zu verkleinern oder zu vergrößern, halten Sie die Umschalt- und die Strg-Taste (Windows) bzw. die Umschalt- und die Wahltaste (Macintosh) gedrückt, und drücken Sie dann eine der Pfeiltasten.

  Wenn Sie eine Ebene vergrößern oder verkleinern, wird ihre Höhe sowie ihre Breite verändert. Dies hat jedoch keinen Einfluß darauf, wieviel Inhalt der Ebene sichtbar ist. Unter "Ebeneneigenschaften einstellen" auf Seite 219 wird beschrieben, wie Sie den sichtbaren Bereich innerhalb einer Ebene definieren.

So ändern Sie die Größe von mehreren Ebenen:

1. Wählen Sie im Dokumentfenster zwei oder mehr Ebenen aus.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie **Ändern** > **Ebenen** > **Auf gleiche Breite einstellen** oder **Auf gleiche Höhe einstellen**.

  Die zuerst ausgewählten Ebenen werden auf die Breite oder die Höhe der zuletzt ausgewählten Ebene eingestellt (die zuletzt ausgewählte Ebene wird schwarz markiert).

- Geben Sie im Eigenschaften-Inspector unter **Mehrere Ebenen** Werte für die Breite und die Höhe ein. Die eingegebenen Werte werden auf alle ausgewählten Ebenen angewandt.

Ebenen verschieben

Wenn Sie Kenntnisse in der Arbeit mit Grafikanwendungen haben, dürfte Ihnen das Verschieben von Ebenen im Dokumentfenster bereits vertraut sein.

Wenn die Option **Überlappungen verhindern** aktiviert ist, können Sie Ebenen nur so verschieben, daß sie keine anderen Ebenen überlappen. Siehe "Ebenenüberlappungen verhindern" auf Seite 232.

So verschieben Sie eine oder mehrere Ebenen mit einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie die Ebenen aus, und ziehen Sie den Auswahlgriff der zuletzt ausgewählten Ebene (diese Ebene ist schwarz markiert).
- Um die Ebenen in 1-Pixel-Schritten zu verschieben, wählen Sie sie aus, und drücken Sie die Pfeiltasten. Wenn Sie dabei die Umschalttaste gedrückt halten, werden die Ebenen um das aktuelle Gitternetz-Inkrement verschoben.

Ebenen ausrichten

Mit den Befehlen zur Ebenenausrichtung können Sie eine oder mehrere Ebenen am angegebenen Rand der zuletzt ausgewählten Ebene ausrichten.

Wenn Sie eine Ebene ausrichten, werden dabei eventuell auch nicht ausgewählte Ebenen verschoben, wenn es sich dabei um untergeordnete Ebenen handelt. Wenn Sie dies verhindern möchten, sollten Sie Ebenen nicht verschachteln.

So richten Sie zwei oder mehr Ebenen aus:

1 Wählen Sie die Ebenen aus.

2 Wählen Sie **Ändern** > **Ebenen** und anschließend einen Ausrichtungsbefehl.

   Angenommen, Sie wählen den Befehl **Oben ausrichten**; in diesem Fall werden alle Ebenen so verschoben, daß sich ihr oberer Rand in der gleichen vertikalen Position befindet wie der obere Rand der zuletzt ausgewählten Ebene (die zuletzt ausgewählte Ebene ist schwarz markiert).

Ebenen am Gitternetz einrasten lassen

Das Gitternetz kann Ihnen als visuelle Hilfe dienen, wenn Sie Ebenen im Dokumentfenster positionieren, vergrößern oder verkleinern. Wenn Sie Ebenen verschieben oder ihre Größe ändern und die Einrastfunktion dabei aktiviert ist, werden die Ebenen automatisch an der nächstgelegenen Einrastposition plaziert. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Gitternetz ein- oder ausgeblendet ist.

So blenden Sie das Gitternetz mit einer der folgenden Methoden ein:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Gitternetz** > **Zeigen**.
- Wählen Sie **Ansicht** > **Gitternetz** > **Einstellungen**, und aktivieren Sie dann die Option **Sichtbares Gitternetz**.

So lassen Sie eine Ebene einrasten:

1 Wählen Sie **Ansicht** > **Gitternetz** > **Einrasten an**, um die Einrastfunktion zu aktivieren (oder zu deaktivieren).

2 Wählen Sie die Ebene aus, und ziehen Sie sie. Wenn Sie die Maustaste loslassen, rastet die Ebene an der nächsten Gitternetzposition ein.

So ändern Sie die Einstellungen für das Gitternetz und die Einrastfunktion:

1 Wählen Sie **Ansicht** > **Gitternetz** > **Einstellungen**, um das Dialogfeld **Gitternetz-Einstellungen** zu öffnen.

2 Wählen Sie die gewünschten Optionen.

- **Sichtbares Gitternetz** macht das Gitternetz sichtbar. Diese Option ist mit dem Befehl **Ansicht** > **Gitternetz** > **Zeigen** kombiniert.
- **Abstand** definiert den Abstand zwischen den Linien des Gitternetzes. Geben Sie einen Wert ein, und wählen Sie dann im Popup-Menü entweder **Pixel**, **Zoll** oder **Zentimeter**.
- **Farbe** definiert die Farbe der Gitternetzlinien. Die Standardfarbe ist Hellblau.
- **Anzeigen** gibt an, ob das Gitternetz mit Linien oder mit Punkten dargestellt werden soll.
- **Einrasten** aktiviert oder deaktiviert die Einrastfunktion. Diese Option ist mit dem Befehl **Ansicht** > **Gitternetz** > **Einrasten an** kombiniert.
- **Einrasten alle** definiert einen Wert für die Einrastfunktion. Geben Sie eine Zahl in das Feld **Einrasten alle** ein, und wählen Sie dann im Popup-Menü entweder **Pixel**, **Zoll** oder **Zentimeter**. Der Standardwert lautet 5 Pixel.

  Ebenen können nur am Gitternetz einrasten, wenn für das Gitternetz und die Einrastfunktion der gleiche Einheitenwert gilt. Wenn der Abstand beispielsweise auf 50 Pixel eingestellt ist, muß auch **Einrasten alle** auf 50 Pixel eingestellt sein.

3 Klicken Sie auf **OK**.

Stapelreihenfolge der Ebenen ändern

Mit dem Eigenschaften-Inspector oder der Ebenenpalette können Sie die Stapelreihenfolge der Ebenen ändern. Die Ebene, die in der Stapelreihenfolge an erster Stelle steht, wird ganz oben in der Liste angezeigt.

Im HTML-Code bestimmt der Z-Index, in welcher Reihenfolge die Ebenen in einem Browser gezeichnet werden. Sie können den Z-Index der einzelnen Ebenen mit dem Eigenschaften-Inspector oder der Ebenenpalette ändern; die folgende Methode ist jedoch wesentlich einfacher.

So ändern Sie die Stapelreihenfolge der Ebenen:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Ebenen**, um die Ebenenpalette zu öffnen.

2 Wählen Sie eine Ebene in der Ebenenpalette aus, und ziehen Sie sie nach oben oder nach unten.

3 Wenn eine Linie zwischen den Ebenen angezeigt wird, lassen Sie die Maustaste los.

Sichtbarkeit der Ebenen ändern

Wenn Sie an Ihrem Dokument arbeiten, können Sie Ebenen ein- oder ausblenden, um festzustellen, wie die Seite unter verschiedenen Bedingungen aussieht. Sie können die Sichtbarkeit der Ebenen mit der Ebenenpalette ändern. Wenn Sie die Standardsichtbarkeit für neue Ebenen definieren möchten, wählen Sie die gewünschte Option in den Voreinstellungen für Ebenen. Siehe "Ebenen – Voreinstellungen wählen" auf Seite 218.

So ändern Sie die Sichtbarkeit der Ebenen:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Ebenen**, um die Ebenenpalette zu öffnen.

2 Klicken Sie in die Spalte mit dem Augensymbol, um die Sichtbarkeit zu ändern.

   Ein geöffnetes Auge bedeutet, daß die Ebene sichtbar ist; ein geschlossenes Auge bedeutet, daß die Ebene nicht sichtbar ist. Wenn kein Augensymbol für eine bestimmte Ebene angezeigt wird, übernimmt diese Ebene die Sichtbarkeit der übergeordneten Ebene. Das übergeordnete Element für nicht verschachtelte Ebenen ist der Hauptteil des Dokuments, der grundsätzlich sichtbar ist.

   Sie können die Sichtbarkeit aller Ebenen gleichzeitig ändern, indem Sie auf das Augensymbol oben in der Spaltenüberschrift klicken.

Ebenen zum Tabellen-Design verwenden

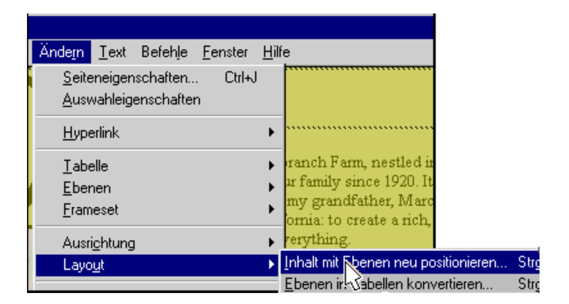
Ebenen dienen dazu, Inhalt auf einer Seite zu positionieren. Sie lassen sich leichter bearbeiten und ändern als Tabellenzellen. Sie können mit Ebenen schnell und einfach komplexe Seiten-Designs erstellen und die Ebenen anschließend für die Verwendung in 3.0-Browsern in Tabellen konvertieren. Weiterhin können Sie zwischen Ebenen und Tabellen hin- und herwechseln, um Feineinstellungen am Layout vorzunehmen und das Seiten-Design zu optimieren.

Wenn Sie Ihre Seiten ausschließlich für 4.0- und neuere Browser entwerfen, können Sie eine Kombination aus Tabellen und Ebenen verwenden und die Ebenen sogar animieren. Siehe "Animationen mit dynamischem HTML erstellen" auf Seite 292.

Hinweis: Wenn Sie Ihre aktuelle Datei so konvertieren möchten, daß sie mit 3.0- oder 4.0-Browsern kompatibel ist, verwenden Sie die Konvertierungsoptionen im Menü **Datei**. Siehe "Zwischen 3.0- und 4.0-Browsern konvertieren" auf Seite 233.

So wechseln Sie in den Ebenenmodus:

1 Wählen Sie **Ändern** > **Layout** > **Inhalt mit Ebenen neu positionieren**.



2 Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld die gewünschten Optionen.

Gitternetz zeigen und **Am Gitternetz einrasten** Hiermit können Sie das Gitternetz verwenden, um Ebenen einfacher zu positionieren. Siehe "Ebenen am Gitternetz einrasten lassen" auf Seite 227.

Ebenenüberlappungen verhindern Beschränkt die Position der Ebenen, so daß sie sich nicht überlappen, wenn Sie Ebenen erstellen, verschieben, vergrößern oder verkleinern. Siehe "Ebenenüberlappungen verhindern" auf Seite 232.

Ebenenpalette zeigen Zeigt die Ebenenpalette an. Siehe "Mit der Ebenenpalette arbeiten" auf Seite 223.

3 Klicken Sie auf **OK**.

Die Tabellen werden innerhalb der Datei in Ebenen konvertiert. Leere Tabellenzellen werden jedoch nicht konvertiert. Auch Inhalt, der sich außerhalb der Tabelle befindet, wird in Ebenen plaziert.

So wechseln Sie in den Tabellenmodus:

1 Wählen Sie **Ändern** > **Layout** > **Ebenen in Tabelle konvertieren**.

2 Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld die gewünschten Optionen für das Tabellen-Layout.

   Höchste Genauigkeit Erstellt eine Tabellenzelle für jede Ebene. Weiterhin werden wie erforderlich zusätzliche Zellen erstellt, um den Abstand zwischen Ebenen beizubehalten.

   Kleinste: Leere Zellen reduzieren Legt fest, daß die Kanten der Ebenen ausgerichtet werden sollen, wenn sie innerhalb der angegebenen Pixelanzahl positioniert werden. Wenn Sie diese Option wählen, hat die resultierende Tabelle weniger leere Zeilen und Spalten.

   Durchsichtige GIFs verwenden Bewirkt, daß transparente GIFs in die letzte Zeile der Tabelle eingefügt werden. Dadurch wird sichergestellt, daß die Tabelle in allen Browsern identisch angezeigt wird.

   Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die resultierende Tabelle nicht bearbeiten, indem Sie ihre Spalten ziehen. Ist die Option deaktiviert, enthält die resultierende Tabelle zwar keine transparenten GIFs, eventuell wird sie in verschiedenen Browsern jedoch etwas unterschiedlich angezeigt.

   Auf Seite zentrieren Bewirkt, daß die resultierende Tabelle auf der Seite zentriert wird.

   Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die Tabelle links ausgerichtet.

3 Wählen Sie die gewünschten Layout-Tools und Gitternetz-Optionen, und klicken Sie auf **OK**.

Ebenenüberlappungen verhindern

Da Tabellenzellen sich nicht überlappen können, kann Dreamweaver keine Tabelle aus überlappenden Ebenen erstellen. Wenn Sie beabsichtigen, die Ebenen eines Dokuments in Tabellen zu konvertieren, um die Kompatibilität mit 3.0-Browsern zu gewährleisten, sollten Sie daher die Option **Überlappungen verhindern** aktivieren. Diese Option beschränkt die Bewegung und Positionierung von Ebenen, so daß sie sich nicht überlappen.

So verhindern Sie Ebenenüberlappungen:

► Wählen Sie **Ansicht** > **Ebenenüberlappungen verhindern**, oder aktivieren Sie die Option **Überlappungen verhindern** in der Ebenenpalette.



Wenn diese Option aktiviert ist, können Ebenen nicht so erstellt, verschoben, verkleinert oder vergrößert werden, daß sie dabei andere Ebenen überlappen. Weiterhin können Ebenen nicht innerhalb bereits vorhandener Ebenen verschachtelt werden. Wenn Sie diese Option aktivieren, nachdem Sie bereits überlappende Ebenen erstellt haben, ziehen Sie diese Ebenen von den anderen Ebenen weg.

Wenn sowohl diese Option als auch die Einrastfunktion aktiviert sind, rasten die Ebenen nicht am Gitternetz ein, wenn sich dadurch zwei Ebenen überlappen würden. Statt dessen rastet die Ebene an der Kante der nächstgelegenen Ebene ein.

Hinweis: Bestimmte Aktionen können dazu führen, daß Ebenen sich überlappen, auch wenn die Option **Überlappungen verhindern** aktiviert ist. Wenn Sie Ebenen über das Menü einfügen, Werte in den Eigenschaften-Inspector eingeben oder Ebenen neu positionieren, indem Sie den HTML-Quellcode im HTML-Inspector bearbeiten, kann es vorkommen, daß Ebenen sich überlappen oder verschachtelt sind, selbst wenn **Überlappungen verhindern** aktiviert ist. Ziehen Sie in diesem Fall die überlappenden Ebenen im Dokumentfenster, um sie voneinander zu trennen.

Zwischen 3.0- und 4.0-Browsern konvertieren

Mit den Konvertierungsoptionen im Menü **Datei** können Sie eine 3.0-Browser-kompatible Version einer Seite erstellen, die Ebenen enthält. Weiterhin können Sie mit diesen Optionen ein Dokument, das Tabellen enthält, in ein Dokument mit Ebenen konvertieren. In jedem Fall erstellt Dreamweaver eine separate, konvertierte Datei und behält das Original unverändert bei.

In der Regel sollten Sie die Konvertierung erst dann vornehmen, wenn Sie den Entwurf Ihrer Originaldatei vollständig abgeschlossen haben. Wenn Sie die Originaldatei noch ändern, müssen Sie sie erneut konvertieren.

Hinweis: Wenn Sie eine Seite mit Ebenen erstellt haben und sie anschließend in einem 3.0-Browser anzeigen möchten, verwenden Sie die Layout-Befehle im Menü **Ändern**, um die aktuelle Seite zwischen Tabellen- und Ebenen-Layout zu konvertieren, ohne dabei eine separate Datei zu erstellen. Siehe "Ebenen zum Tabellen-Design verwenden" auf Seite 230.

So konvertieren Sie eine Datei, damit sie in 3.0-Browsern angezeigt werden kann:

1 Wählen Sie **Datei** > **Konvertieren** > **3.0 Browser-kompatibel**.

2 Daraufhin wird ein Dialogfeld angezeigt. Wählen Sie hier, ob Sie Ebenen in Tabellen oder CSS-Stile in HTML-Markup (Zeichenstile) konvertieren möchten oder beides.

3 Klicken Sie auf **OK**.

Die konvertierte Datei wird in einem neuen, unbenannten Fenster geöffnet. Alle Ebenen werden durch eine einzige Tabelle ersetzt, die die ursprüngliche Positionierung beibehält.

Hinweis: Überlappende Ebenen können nicht konvertiert werden. Auch Ebenen, die sich außerhalb des linken oder oberen Seitenbereichs befinden, können nicht konvertiert werden.

CSS-Markup wird, sofern möglich, durch HTML-Zeichenstile ersetzt. CSS-Markup, das nicht in HTML konvertiert werden kann, wird entfernt. Unter "CSS-Stile in HTML-Markup – Konvertierungstabelle" auf Seite 185 finden Sie Einzelheiten dazu, welche Stile konvertiert und welche entfernt werden.

Zeitleisten-Code, der zur Animierung von Ebenen dient, wird entfernt. Zeitleisten-Code, der nicht mit Ebenen assoziiert ist (beispielsweise Verhaltensweisen oder Änderungen der Bildquelle) wird zum vorgesehenen Zeitpunkt ausgeführt. Die Zeitleiste wird automatisch zum Bild 1 zurückgespult.

So konvertieren Sie Tabellen in Ebenen:

- Wählen Sie **Datei** > **Konvertieren** > **Tabellen in Ebenen**.

  Die konvertierte Datei wird in einem neuen, unbenannten Fenster geöffnet. Jede Tabellenzelle wird in eine separate Ebene konvertiert; leere Zellen werden jedoch nicht konvertiert. Inhalt, der sich außerhalb der Tabellen befindet, wird in eine einzige Ebene plaziert. Mit Verhaltensweisen, Zeitleisten und CSS können Sie Ihre statische 3.0-Seite nun dynamischer und interessanter gestalten.



KAPITEL 13
Frames verwenden

Frames verwenden – Überblick

Frames unterteilen eine Web-Seite, damit verschiedene Dateien in definierten Bereichen auf der gleichen Seite geladen werden können. In der Regel geben Frames einen Navigationsbereich und einen Inhaltsbereich für eine Seite vor.

Wenn Sie ein Dokument in Frames aufteilen, erstellt Dreamweaver eine unbenannte Frameset-Datei sowie unbenannte Dokumente in jedem der neuen Frames. Eine Web-Seite, die im Browser angezeigt wird und zwei Frames enthält, besteht genau genommen aus drei verschiedenen Dateien: die Frameset-Datei und zwei Dateien, die den Inhalt der Frames enthalten.

Ein Frameset ist eine Datei, die eine Web-Seite mit Frames definiert. Im Frameset werden Informationen über Größe und Position der Frames gespeichert sowie die Namen der Dateien, die als Inhalt der einzelnen Frames geladen werden sollen.

Sie können die Eigenschaften von Frames und Framesets ändern, Frames vergrößern oder verkleinern sowie den Inhalt der Frames mit Hilfe von Hyperlinks steuern.

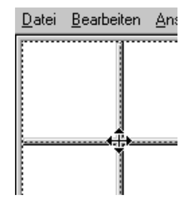
Wenn **Ansicht** > **Frame-Rahmen** deaktiviert ist, wird das Frameset genauso wie in einem Browser angezeigt. Werden die Frame-Rahmen angezeigt, wird dem Dokument zusätzlicher Abstand als Rahmen hinzugefügt, und schmale Rahmen werden verbreitert, damit sie leichter ausgewählt und gezogen werden können.

Frames erstellen

Sie erstellen einen Frame, indem Sie einen Frame-Rahmen ziehen oder indem Sie die entsprechenden Befehle aus dem Menü **Ändern** wählen.

So erstellen Sie mit einer der folgenden Methoden einen neuen Frame:

- Wählen Sie **Ändern** > **Frameset** > **Frame links**, **rechts**, **unten** oder **oben teilen**.
- Wählen Sie **Ansicht** > **Frame-Rahmen**, halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt, und ziehen Sie einen Frame-Rahmen im Dokumentfenster, um den Frame vertikal oder horizontal zu teilen. Wenn Sie dabei von einer der Ecken aus ziehen, wird der aktuelle Frame in vier neue Frames unterteilt.



So löschen Sie einen Frame:

- Ziehen Sie den Frame-Rahmen aus der Seite oder zum Rahmen des übergeordneten Frames.

Verschachtelte Framesets erstellen

Wenn Sie einen vorhandenen Frame teilen, wird innerhalb der aktuellen Frameset-Datei ein neues Frameset erstellt. Ein Frameset, das sich innerhalb eines anderen Framesets befindet, wird als verschachteltes Frameset bezeichnet.

So erstellen Sie ein verschachteltes Frameset:

1 Plazieren Sie den Cursor in einem vorhandenen Frame.

2 Wählen Sie **Ändern** > **Frameset** > **Frame links**, **rechts**, **unten** oder **oben teilen**.

Sie können auch die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt halten und einen Frame-Rahmen im Dokumentfenster ziehen, um den Frame vertikal oder horizontal zu teilen.

Wenn Sie den HTML-Code anzeigen möchten, wählen Sie das übergeordnete Frameset aus, indem Sie auf einen Frame-Rahmen klicken, und öffnen Sie dann den HTML-Inspector. Der Code sieht in etwa folgendermaßen aus:

```
<frameset cols="207,397">
   <frame src="file:///C|/SITEROOT/UntitledFrame-2" name="Left">
   <frameset rows="270,268">
       <frame src="file:///C|/SITEROOT/UntitledFrame-3" name="TopRight">
       <frame src="/temp.htm" name="BottomRight">
   </frameset>
</frameset>
```

Sie sehen, daß das neue Frameset im übergeordneten Frameset eingerückt ist.

Dateien in Frames und Framesets speichern

Eine Seite mit Frames enthält mehrere Dateien. Speichern Sie eine Datei innerhalb eines Frames, die Frameset-Datei oder alle Dateien gleichzeitig, indem Sie die entsprechende Option wählen.

So speichern Sie die Dateien in einem Frameset:

- Um ein Dokument zu speichern, das sich innerhalb eines Frames befindet, plazieren Sie den Cursor im Frame, und wählen Sie dann **Datei** > **Speichern**.
- Um eine Frameset-Datei zu speichern, wählen Sie **Datei** > **Frameset speichern** oder **Datei** > **Frameset speichern unter**.
- Um alle geöffneten Dateien gleichzeitig zu speichern, wählen Sie **Datei** > **Alles speichern**.

Frames oder Framesets auswählen

Wenn Sie die Eigenschaften von Frames oder Framesets ändern möchten, müssen Sie sie zunächst auswählen. Im Eigenschaften-Inspector werden die Eigenschaften des ausgewählten Frames oder Framesets angezeigt. Siehe "Eigenschaften für Frames und Framesets" auf Seite 239.

So wählen Sie einen Frame mit einer der folgenden Methoden aus:

- Halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Umschalt- und die Wahltaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie in einen Frame.
- Wählen Sie **Fenster** > **Frames**, und klicken Sie dann im Frame-Inspector auf einen Frame.

So wählen Sie ein Frameset mit einer der folgenden Methoden aus:

- Klicken Sie im Dokumentfenster auf einen Frame-Rahmen.
- Klicken Sie im Frame-Inspector auf den Rand, der die Frames umgibt.

Wenn ein Frameset ausgewählt ist, werden die Rahmen aller im Frameset enthaltenen Frames im Dokumentfenster mit einer gepunkteten Linie nachgezeichnet.

So wählen Sie den nächsten Frame aus:

- Drücken Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), und drücken Sie eine der Pfeiltasten, um den nächsten Frame auszuwählen.
- Drücken Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), und drücken Sie den Pfeil-nach-oben, um das übergeordnete Frameset auszuwählen.
- Drücken Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), und drücken Sie den Pfeil-nach-unten, um den untergeordneten Frame auszuwählen.

Wenn der HTML-Inspector geöffnet ist, wird der im Dokumentfenster ausgewählte Bereich im HTML-Code angezeigt.

Mit dem Frame-Inspector arbeiten

Im Frame-Inspector werden die Framesets des aktuellen Dokuments angezeigt. Sie können hier Frames und Framesets auswählen, um ihre Eigenschaften zu ändern.

Im Frame-Inspector wird weiterhin die Hierarchie der Frameset-Struktur übersichtlicher dargestellt als im Dokumentfenster. Framesets haben dicke, dreidimensionale Rahmen; Frames werden mit dünnen, grauen Linien dargestellt, und ihre Namen werden angegeben.

So zeigen Sie den Frame-Inspector an:

- Wählen Sie **Fenster** > **Frames**.

So wählen Sie einen Frame im Frame-Inspector aus:

- Klicken Sie im Frame-Inspector auf einen Frame.

So wählen Sie ein Frameset im Frame-Inspector aus:

- Klicken Sie auf den Rahmen, der die Frames im Frame-Inspector umgibt.

  Wenn ein Frameset ausgewählt ist, werden die Rahmen aller im Frameset enthaltenen Frames im Dokumentfenster mit einer gepunkteten Linie nachgezeichnet.

Eigenschaften für Frames und Framesets

Erscheinungsbild und Eigenschaften der Frame-Dokumente werden von zwei verschiedenen Eigenschaftsgruppen gesteuert.

- Die Frame-Eigenschaften bestimmen Frame-Namen, Quelldatei, Ränder sowie Optionen für Abrollbalken und Größenänderung für einzelne Frames innerhalb eines Framesets.
- Die Frameset-Eigenschaften steuern die Abmessungen der Frames sowie die Farbe und Breite der Rahmen zwischen den Frames.

(Wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen.) Weitere Informationen über Frames finden Sie unter "Frames verwenden – Überblick" auf Seite 235.

So zeigen Sie die Frame-Eigenschaften mit einer der folgenden Methoden an:

- Halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Umschalt- und die Wahltaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie auf einen Frame.
- Klicken Sie auf einen Frame im Frame-Inspector.

  Siehe "Frame-Eigenschaften einstellen" auf Seite 239.

So zeigen Sie die Frameset-Eigenschaften mit einer der folgenden Methoden an:

- Klicken Sie im Dokumentfenster auf einen Frame-Rahmen.
- Klicken Sie auf den Rahmen, der die Frames im Frame-Inspector umgibt.

  Siehe "Frameset-Eigenschaften einstellen" auf Seite 240.

Frame-Eigenschaften einstellen

Wenn Sie die Frame-Eigenschaften anzeigen möchten, halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie auf einen Frame. Eventuell müssen Sie unten rechts im Eigenschaften-Inspector auf den Erweiterungspfeil klicken, damit alle der folgenden Frame-Eigenschaften angezeigt werden:

Frame-Name Bestimmt den Namen des aktuellen Frames, der für Hyperlink-Ziele und Skriptreferenzen verwendet werden soll. Ein Frame-Name sollte aus einem einzigen Wort bestehen; er kann Unterstriche (_), jedoch keine Bindestriche (-), Punkte (.) und Leerzeichen enthalten.

Quelle Gibt das Quelldokument des Frames an. Geben Sie einen Dateinamen ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um die Datei zu suchen und auszuwählen. Sie können eine Datei auch in einem Frame öffnen, indem Sie den Cursor in den Frame plazieren und dann **Datei** > **Öffnen in Frame** wählen.

Rollen Bestimmt, ob Abrollbalken angezeigt werden sollen, wenn nicht genügend Platz für den Inhalt des aktuellen Frames vorhanden ist. Die Standardeinstellung ist bei den meisten Browsern **Auto**.

Keine Größenänderung Legt fest, daß der aktuelle Frame nicht vergrößert oder verkleinert werden kann, und verhindert, daß die Frame-Rahmen gezogen werden können. Im Dokumentfenster können Frames grundsätzlich vergrößert oder verkleinert werden; diese Option verhindert jedoch, daß ihre Größe in einem Browser geändert werden kann.

Rahmen Steuert den Rahmen des aktuellen Frames. Folgende Optionen stehen zur Auswahl: **Ja**, **Nein** und **Standard**. Diese Einstellung hat Vorrang vor den Rahmeneinstellungen des Framesets. (Siehe "Frameset-Eigenschaften einstellen" auf Seite 240.) Bei den meisten Browsern lautet die Standardeinstellung **Ja**. Wenn Sie einen Rahmen entfernen möchten, muß für alle angrenzenden Frames die Option **Nein** gewählt werden (oder die Option **Standard** sowie die Option **Nein** für das übergeordnete Frameset).

Rahmenfarbe Legt die Farbe für alle Rahmen fest, die an den aktuellen Frame angrenzen. Diese Einstellung hat Vorrang vor der Rahmenfarbe, die für das Frameset definiert wurde. (Siehe "Frameset-Eigenschaften einstellen" auf Seite 240.)

Randbreite Stellt die Breite des linken und des rechten Randes in Pixeln ein (dies ist der Abstand zwischen dem Frame-Rahmen und dem Inhalt).

Randhöhe Stellt die Höhe des oberen und des unteren Randes in Pixeln ein (dies ist der Abstand zwischen dem Frame-Rahmen und dem Inhalt).

Frameset-Eigenschaften einstellen

Wenn Sie die Eigenschaften eines Framesets anzeigen möchten, klicken Sie auf einen Frame-Rahmen. Eventuell müssen Sie unten rechts im Eigenschaften-Inspector auf den Erweiterungspfeil klicken, damit alle Eigenschaften des Framesets angezeigt werden.

Rahmen Steuert die Rahmen der Frames im aktuellen Frameset. Wenn Sie **Ja** wählen, werden dreidimensionale Rahmen angezeigt; bei **Nein** werden flache, graue Rahmen angezeigt. Wenn Sie **Standard** wählen, legt der Browser fest, wie die Rahmen dargestellt werden. Bei den meisten Browsern lautet die Standardeinstellung **Ja**.

Rahmenbreite Bestimmt die Breite der Rahmen im aktuellen Frameset.

Rahmenfarbe Legt die Farbe für alle Rahmen im aktuellen Frameset fest. Sie können diese Einstellung außer Kraft setzen, indem Sie eine Rahmenfarbe für einen spezifischen Frame definieren.

Wert Definiert die Größe der ausgewählten Zeile oder Spalte. Siehe "Framegrößen definieren" auf Seite 241.

Einheiten Gibt an, ob die ausgewählte Zeile oder Spalte eine feste Größe hat (Pixel), als Prozentsatz des Browser-Fensters definiert wird oder ob sie so verkleinert oder vergrößert wird, daß das Fenster ausgefüllt wird (relativ). Siehe "Framegrößen definieren" auf Seite 241.

Zeilen-/Spalten-Auswahl Identifiziert die ausgewählte Zeile oder Spalte. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen links, um eine Zeile auszuwählen, oder auf eine Schaltfläche oben, um eine Spalte auszuwählen. Siehe "Framegrößen definieren" auf Seite 241.

Framegrößen definieren

Ziehen Sie die Frame-Rahmen im Dokumentfenster, um die Größe der Frames ungefähr anzugeben; anschließend können Sie mit dem Eigenschaften-Inspector definieren, in welcher Größe die Frames in einem Browser angezeigt werden, wenn nicht genügend Platz vorhanden ist, um alle Frames in voller Größe darzustellen.

So definieren Sie die Frame-Größen:

1 Klicken Sie auf einen Frame-Rahmen, um das Frameset auszuwählen.

Wählen Sie **Ansicht** > **Frame-Rahmen**, wenn die Rahmen nicht sichtbar sind.

2 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf den Erweiterungspfeil, damit alle Eigenschaften angezeigt werden.

3 Wählen Sie die zu ändernde Zeile oder Spalte aus, indem Sie auf eine der Schaltflächen links oder oben klicken.



4 Geben Sie an, wie der Platz zugewiesen werden soll, wenn das Browser-Fenster vergrößert oder verkleinert wird. Geben Sie dazu eine Zahl in das Feld **Wert** ein, und wählen Sie dann im Popup-Menü **Einheiten** eine der folgenden Maßeinheiten:

   Pixel Stellt die Größe der ausgewählten Spalte oder Zeile auf einen absoluten Wert ein. Wählen Sie diese Option für Frames, die grundsätzlich die gleiche Größe beibehalten sollen, wie beispielsweise Navigationsleisten. Wenn Sie für die anderen Frames eine andere Maßeinheit angeben, wird ihnen erst dann Platz zugewiesen, wenn die in Pixel definierten Frames in voller Größe angezeigt werden.

   Prozent Definiert, daß dem aktuellen Frame ein bestimmter Prozentsatz der Frameset-Größe zugewiesen wird. Dreamweaver weist diesen Frames erst nach den in Pixel definierten Frames Platz zu, jedoch vor Frames, für die eine relative Größe angegeben wird.

   Relativ Bedeutet, daß der Platz, der dem aktuellen Frame zugewiesen wird, proportional zu den anderen Frames berechnet wird. Dreamweaver weist den Frames mit relativer Größenangabe erst dann Platz zu, wenn in Pixel und Prozent definierte Frames auf ihre Größe eingestellt wurden. Frames mit relativer Größenangabe belegen den gesamten restlichen Platz im Browser-Fenster.

Frame- und Frameset-Rahmen definieren

Sie können festlegen, wie Frame- und Frameset-Rahmen auf der Seite angezeigt werden. Wenn Sie eine Option für einen Frame-Rahmen definieren, wird dadurch die entsprechende Frameset-Option außer Kraft gesetzt.

So definieren Sie Frame-Rahmen:

1 Wählen Sie den Frame aus. Halten Sie dazu die Alt-Taste (Windows) bzw. die Umschalt- und die Wahltaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie auf den Frame, oder klicken Sie im Frame-Inspector auf den Frame.

2 Stellen Sie die folgenden Optionen ein:

   Rahmen Steuert den Rahmen der aktuellen Frames. Folgende Optionen stehen zur Auswahl: **Ja**, **Nein** und **Standard**. Bei den meisten Browsern lautet die Standardeinstellung **Ja**. Wenn Sie einen Rahmen entfernen möchten, muß für alle angrenzenden Frames die Option **Nein** gewählt werden (oder die Option **Standard** sowie die Option **Nein** für das übergeordnete Frameset).

   Rahmenfarbe Legt die Farbe für alle Rahmen fest, die an den aktuellen Frame angrenzen.

So definieren Sie Frameset-Rahmen:

1 Wählen Sie das Frameset aus, indem Sie im Dokumentfenster auf einen Frame-Rahmen klicken. Sie können auch im Frame-Inspector auf den Rahmen klicken, der die Frames umgibt.

2 Stellen Sie die folgenden Optionen ein:

Rahmen Steuert den Rahmen der Frames im aktuellen Frameset. Wenn Sie **Ja** wählen, werden dreidimensionale Rahmen angezeigt; bei **Nein** werden flache, graue Rahmen angezeigt. Wenn Sie **Standard** wählen, legt der Browser fest, wie die Rahmen dargestellt werden. Bei den meisten Browsern lautet die Standardeinstellung **Ja**.

Rahmenfarbe Definiert die Farbe für alle Rahmen im aktuellen Frameset. Sie können diese Einstellung außer Kraft setzen, indem Sie eine Rahmenfarbe für einen einzelnen Frame definieren.

Rahmenbreite Definiert die Breite der Rahmen im aktuellen Frameset. Geben Sie 0 ein, wenn keine Rahmen angezeigt werden sollen.

Hintergrundfarbe eines Frames ändern

Sie ändern die Hintergrundfarbe eines Frames, indem Sie die Hintergrundfarbe des Dokuments einstellen, das im Frame enthalten ist.

So ändern Sie die Hintergrundfarbe des Dokuments im Frame:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Plazieren Sie den Cursor im Frame, und wählen Sie **Ändern** > **Seiteneigenschaften**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh) in den Frame, und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Seiteneigenschaften**.

2 Klicken Sie auf das Feld **Hintergrundfarbe**, um eine Farbe auszuwählen.

Frame-Inhalt mit Hilfe von Hyperlinks steuern

Sie können einen Hyperlink in einem Frame verwenden, um den Inhalt eines anderen Frames zu ändern.

So erstellen Sie einen Hyperlink, der den Inhalt eines anderen Frames ändert:

1 Klicken Sie mit gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Macintosh) auf einen Frame, um ihn auszuwählen.

2 Benennen Sie den Frame, indem Sie in das Feld **Frame-Name** des Eigenschaften-Inspectors einen Namen eingeben.

3 Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für jeden Frame im Frameset.

4 Wählen Sie eine Textstelle oder ein Objekt aus, und geben Sie dann in das Feld **Hyperlink** des Eigenschaften-Inspectors die Datei ein, zu der Sie den Hyperlink herstellen möchten.

  Wenn Sie einen Anker in der anderen Datei angeben möchten, geben Sie vor dem Ankernamen das Zeichen # ein. Siehe "Hyperlinks zu benannten Ankern erstellen" auf Seite 110.

5 Klicken Sie unten rechts im Eigenschaften-Inspector auf den Erweiterungspfeil, und wählen Sie dann im Popup-Menü **Ziel** den Namen des Ziel-Frames aus.

NOFRAMES-Inhalt erstellen

Sie können Inhalt angeben, der in älteren und textbasierten Browsern angezeigt werden soll, die keine Frames unterstützen. Der angegebene Inhalt wird mit einer Anweisung ähnlich der folgenden in die Frameset-Datei eingefügt:

```
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">
Dies ist der NoFrames-Inhalt.
</body></noframes>
```

Wenn die Frameset-Datei in einem Browser geladen wird, der keine Frames unterstützt, wird nur der NOFRAMES-Inhalt angezeigt.

So definieren Sie NOFRAMES-Inhalt:

1 Wählen Sie **Ändern** > **Frameset** > **NoFrames-Inhalt bearbeiten**.

  Der Inhalt des Dokumentfensters wird gelöscht, und der Text "NoFrames-Inhalt" wird oben im Hauptteil angezeigt.

2 Erstellen Sie den NoFrames-Inhalt im Dokumentfenster.

3 Wählen Sie noch einmal **Ändern** > **Frameset** > **NoFrames-Inhalt bearbeiten**, um zur normalen Ansicht des Frameset-Dokuments zurückzukehren.



KAPITEL 14
Formulare erstellen

Formulare erstellen – Überblick

Mit Formularen können Sie Informationen von Anwendern sammeln. Formulare werden normalerweise für Umfragen, Bestellungen und Suchschnittstellen verwendet.

Um mit Formularen arbeiten zu können, sind zwei Komponenten erforderlich: der HTML-Code, der das Formular beschreibt, und eine Server-Anwendung oder ein Client-Skript zum Verarbeiten der Informationen, die der Anwender in die Formularfelder eingibt.

Mit Dreamweaver können Sie Formulare erstellen, ihnen Objekte hinzufügen und die vom Anwender eingegebenen Informationen (mit Hilfe von Verhaltensweisen) überprüfen. Verwenden Sie einen Texteditor, um ein Skript oder eine Anwendung zur Verarbeitung von Formulardaten zu schreiben. (Perl ist die gängigste Skripterstellungssprache zur Formularverarbeitung; C, Java und JavaScript stellen weitere Möglichkeiten dar.)

Die Dreamweaver-Formulare können Standardobjekte enthalten, z. B. Textfelder, Schaltflächen, Bildfelder, Kontrollkästchen, Optionsschalter, Listen/Menüs, Dateifelder und versteckte Felder. Dreamweaver unterstützt weiterhin Eingabetypen, die das Programm selbst nicht erkennt, indem es generische Feldeigenschaften im Eigenschaften-Inspector anzeigt. Siehe "Generische Feldeigenschaften" in den Dreamweaver Help Pages.

Formulare erstellen

Erstellen Sie ein Formular entweder mit **Einfügen** > **Formular** oder über die Tafel **Formulare** der Objektpalette.

So erstellen Sie ein Formular:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Plazieren Sie den Cursor an der Stelle, an der sich das Formular befinden soll, und wählen Sie **Einfügen** > **Formular**.
- Plazieren Sie den Cursor an der Stelle, an der sich das Formular befinden soll, und klicken Sie in der Tafel **Formulare** der Objektpalette auf die Schaltfläche **Formular**.
- Ziehen Sie die Schaltfläche **Formular** an die gewünschte Stelle auf der Seite.

  Wenn dies nicht zu einem sichtbaren Ergebnis führt, prüfen Sie, ob **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente** aktiviert ist.

2 Wählen Sie das Formular aus, und legen Sie die Formulareigenschaften im Eigenschaften-Inspector fest. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

  Formularname Weist dem Formular einen Namen zu. Wenn Sie ein Formular benennen, können Sie es mit einer Skripterstellungssprache, wie z. B. JavaScript oder VBScript, steuern.

  Aktion Identifiziert die als URL angegebene Server-Anwendung, die die Formularinformationen verarbeitet. Geben Sie den Pfad der Anwendung ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um die Datei zu suchen.

  Methode Definiert, wie die Formulardaten gehandhabt werden.

3 Wählen Sie im Eigenschaften-Inspector eine der folgenden Methoden, um zu definieren, wie die Formulardaten gehandhabt werden:

  Abrufen Fügt dem URL Formularwerte hinzu und sendet eine GET-Anfrage an den Server. Da URLs maximal 8192 Zeichen lang sein dürfen, können Sie diese Methode bei langen Formularen nicht verwenden.

  Veröffentlichen Sendet die Formularwerte in einer Nachricht und sendet eine POST-Anfrage an den Server.

  Standard Verwendet die Standardmethode des Browsers (in der Regel GET).

Einem Formular Objekte hinzufügen

Nachdem Sie einem Formular ein Objekt hinzugefügt haben, können Sie die Eigenschaften des Objekts im Eigenschaften-Inspector festlegen.

So fügen Sie einem Formular ein Objekt hinzu:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Plazieren Sie den Cursor innerhalb des Formularrands, und wählen Sie ein Objekt aus dem Menü **Einfügen** > **Formularobjekt**.
- Plazieren Sie den Cursor innerhalb des Formularrands, und klicken Sie in der Tafel **Formulare** der Objektpalette auf eine Objektschaltfläche.
- Ziehen Sie eine Objektschaltfläche an die gewünschte Stelle innerhalb des Formularrands.

2 Legen Sie die Eigenschaften des Objekts im Eigenschaften-Inspector fest (wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, um den Eigenschaften-Inspector anzuzeigen, falls er noch nicht geöffnet ist).

Textfelder Akzeptieren beliebigen alphabetischen oder numerischen Text. Der eingegebene Text kann in einer einzelnen Zeile, in mehreren Zeilen oder (zum Schutz von Kennwörtern) als Listenpunkte bzw. Sternchen angezeigt werden. Siehe "Eigenschaften von Textfeldern" in den Dreamweaver Help Pages.

Schaltflächen Übernehmen Standardaufgaben, z. B. das Abschicken oder Zurücksetzen von Formularen, oder eine benutzerdefinierte Funktion. Sie können eine benutzerdefinierte Beschriftung für eine Schaltfläche eingeben oder eine der vordefinierten Beschriftungen verwenden. Siehe "Eigenschaften von Schaltflächen" in den Dreamweaver Help Pages.

Bildfelder Können anstelle der Schaltfläche **Abschicken** verwendet werden. Siehe "Eigenschaften von Bildfeldern" in den Dreamweaver Help Pages.

Kontrollkästchen Ermöglichen, daß in einer Gruppe von Optionen gleichzeitig mehrere Optionen aktiviert werden können. Siehe "Eigenschaften von Kontrollkästchen" in den Dreamweaver Help Pages.

Optionsschalter Definieren Optionen, die sich gegenseitig ausschließen. Wenn Sie einen Optionsschalter in einer Gruppe aktivieren, werden alle anderen Optionsschalter dieser Gruppe deaktiviert. Siehe "Eigenschaften von Optionsschaltern" in den Dreamweaver Help Pages.

Listen/Menüs Enthalten eine Liste von Werten, aus denen der Anwender wählen kann. Das Objekt kann ein Popup-Menü darstellen; in diesem Fall werden die Werte in der Liste nur angezeigt, wenn der Anwender das Objekt durch Klicken öffnet (nur eine einzelne Option kann gewählt werden). Es kann aber auch ein Listenfeld darstellen; dabei werden die W erte immer in einer Liste mit Abrollbalken angezeigt (mehrere Optionen können gewählt werden). Siehe "Eigenschaften von Listen/Menüs" in den Dreamweaver Help Pages.

Dateifelder Ermöglichen es den Anwendern, Dateien auf der Festplatte zu suchen und als Formulardaten hochzuladen. Siehe "Eigenschaften von Dateifeldern" in den Dreamweaver Help Pages.

Versteckte Felder Hier können Sie Informationen speichern, die für den Anwender nicht relevant sind, aber beim Verarbeiten des Formulars von der Anwendung verwendet werden (beispielsweise den Empfänger der Formulardaten oder den Betreff des Formulars). Siehe "Eigenschaften von versteckten Feldern" in den Dreamweaver Help Pages.

3. Geben Sie bei Bedarf neben dem Objekt eine Beschriftung oder eine Beschreibung ein.

Sie können den Text der Beschriftung von Formularobjekten formatieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Schriftarteigenschaften ändern" in den Dreamweaver Help Pages.

Formulare verarbeiten

Formulare werden von dem Skript bzw. von der Anwendung verarbeitet, das/die im ACTION-Attribut des FORM-Tags festgelegt ist. Wählen Sie ein Formular aus, und sehen Sie im Eigenschaften-Inspector nach, welche Aktion zu dem Formular gehört.

Die einfachsten Formulare führen sämtliche Verarbeitungsvorgänge mit JavaScript oder VBScript auf dem Client durch (anstatt die Formulardaten zur Verarbeitung an den Server zu schicken). Angenommen, am unteren Rand einer Seite befindet sich ein kleines Formular mit den beiden Optionsschaltern **Ja** und **Nein** und der Schaltfläche **Abschicken**. Bei der Formularaktion könnte es sich um eine JavaScript-Funktion handeln, die im HEAD des Dokuments definiert wurde und die verschiedene Dokumente aufruft, je nachdem, ob der Anwender **Ja** oder **Nein** wählt:

```
function processForm(){
  if (document.forms[0].elements[0].checked){
    window.location.href = “userAnsweredYes.html”;
  }else{
    window.location.href = “userAnsweredNo.html”;
  }
}
```

So verwenden Sie eine Client-JavaScript-Funktion als Formularaktion:

1. Wählen Sie ein Formular aus.
2. Geben Sie in das Feld **Aktion** im Eigenschaften-Inspector `javascript:` gefolgt vom Namen der Funktion ein, beispielsweise `javascript:processForm()`. Fügen Sie zwischen dem Doppelpunkt und dem Funktionsnamen keine Leerstelle ein.

Sie können mit der Skripterstellung auf dem Client zwar eine Vielzahl von Formularverarbeitungsvorgängen durchführen; die vom Anwender eingegebenen Daten können Sie jedoch nicht speichern oder an einen anderen Anwender senden. Dazu benötigen Sie eine Server-Anwendung, wie z. B. ein CGI-Skript (Common Gateway Interface). Sie können CGI-Skripte in Perl, C, Java oder einer anderen Programmiersprache schreiben. Im Web finden Sie eine Reihe von Sites, die kostenlose CGI-Skripte bereitstellen, die Sie entweder unverändert verwenden oder nach Wunsch anpassen können. Siehe "HTML-Ressourcen" in den Dreamweaver Help Pages. Sie können sich auch an Ihren Internet-Dienstanbieter oder Ihr Web-Team wenden, um herauszufinden, ob bereits konfigurierte CGI-Skripte für Ihren Server vorhanden sind.

15

KAPITEL 15
Seitenelemente wiederverwenden

Seitenelemente wiederverwenden – Überblick

Die meisten Web-Sites enthalten Informationen, die auf allen Seiten der Site angezeigt werden (z. B. als Kopf- oder Fußzeile), oder Informationen, die nur auf einigen Seiten angezeigt werden, jedoch häufig aktualisiert werden müssen (z. B. Schlagzeilen oder Sonderangebote).

Dreamweaver bietet zwei Möglichkeiten für den Umgang mit sich wiederholenden Informationen, damit Sie diese nicht auf jeder Seite der Site ändern müssen:

- Bibliothekselemente sind für alle Sites sicher und sollten grundsätzlich für Sites verwendet werden, die lokal angezeigt werden. Siehe "Bibliothekselemente verwenden" auf Seite 252.
- SSIs (Server-Einschlüsse, vom engl. Server-side includes) können nur für Sites verwendet werden, die von einem Server aus angezeigt werden. Sie können darüber hinaus nur auf Servern angezeigt werden, die für die SSI-Verarbeitung konfiguriert wurden. (Erkundigen Sie sich bei Ihrem Webmaster oder Systemadministrator, wenn Sie nicht sicher sind, ob Ihr Server SSIs unterstützt.) Siehe "SSIs verwenden" auf Seite 258.

Bibliothekselemente verwenden

Verwenden Sie Bibliothekselemente für Informationen, die auf vielen Seiten Ihrer Site enthalten sind, sowie für Informationen, die häufig aktualisiert werden müssen.

Wenn Sie ein Bibliothekselement in einem Dokument positionieren, wird eine Kopie des HTML-Codes in der Datei eingefügt und ein Verweis auf das externe Originalelement erstellt. Durch den Verweis auf das externe Bibliothekselement können Sie den Inhalt der ganzen Site auf einmal aktualisieren, indem Sie das Bibliothekselement ändern und dann einen der Aktualisierungsbefehle im Menü **Ändern** > **Bibliothek** wählen.

Dreamweaver speichert Bibliothekselemente in einem Bibliotheksordner, der sich für jede Site im lokalen Stammordner befindet. Sie können für jede Site eine andere Bibliothek definieren. (Weitere Informationen über den lokalen Stammordner für jede Site finden Sie unter "Lokale Sites erstellen" auf Seite 104.)

Bibliothekselemente erstellen

Sie können aus einem ausgewählten Abschnitt eines Dokumenthauptteils ein Bibliothekselement erstellen. In diesem Fall konvertiert Dreamweaver den ausgewählten Bereich in ein Bibliothekselement.

Bibliothekselemente können beliebige BODY-Elemente enthalten, einschließlich Text, Tabellen, Formulare, Bilder, Java-Applets, Plug-Ins und ActiveX-Elemente. Dreamweaver speichert jedoch nur Verweise auf die verknüpften Elemente, wie beispielsweise Bilder. Die Originaldateien müssen an dem angegebenen Ort verbleiben, damit die Bibliothekselemente ordnungsgemäß funktionieren.

Bibliothekselemente können auch Verhaltensweisen beinhalten, für deren Bearbeitung jedoch besondere Voraussetzungen gelten. Siehe "Verhaltensweisen in einem Bibliothekselement bearbeiten" auf Seite 256. Bibliothekselemente können keine Zeitleisten oder Stylesheets enthalten, da der Code für diese Elemente zum HEAD gehört.

So erstellen Sie ein Bibliothekselement:

1. Wählen Sie einen Dokumentabschnitt, der als Bibliothekselement gespeichert werden soll.

2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie **Fenster** > **Bibliothek**, und ziehen Sie die Auswahl in die Bibliothekspalette, oder klicken Sie in der Bibliothekspalette auf die Schaltfläche **Erstellen**. Drücken Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), um zu verhindern, daß die Auswahl durch das neue Bibliothekselement ersetzt wird.
- Wählen Sie **Ändern** > **Bibliothek** > **Objekt in Bibliothek einfügen**.

3. Geben Sie einen Namen für das neue Bibliothekselement ein.

Bibliothek – Voreinstellungen wählen

Mit den Voreinstellungen für Markierungen können Sie die Markierungsfarbe für Bibliothekselemente anpassen und weiterhin festlegen, ob die Markierungsfarbe ein- oder ausgeblendet werden soll.

So ändern Sie die Markierungsfarbe für Bibliothekselemente:

1. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**, und wählen Sie die Kategorie **Markierung**.
2. Klicken Sie auf das Farbfeld, um eine Farbe für **Bibliothekselemente** auszuwählen.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Zeigen**, um die Markierungsfarbe für Bibliothekselemente einzublenden.

   Sie müssen auch **Ansicht** > **Unsichtbare Elemente** wählen, damit die Markierungsfarbe im Dokumentfenster sichtbar ist.
4. Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld **Voreinstellungen** zu schließen.

Einer Seite Bibliothekselemente hinzufügen

Wenn Sie einer Seite ein Bibliothekselement hinzufügen, wird der tatsächliche Inhalt zusammen mit einem Verweis auf das Originalelement eingefügt. Nachdem der Inhalt eingefügt wurde, muß das Originalelement nicht mehr vorhanden sein, damit der Inhalt angezeigt wird.

So fügen Sie ein Bibliothekselement hinzu:

1. Plazieren Sie den Cursor im Dokumentfenster.
2. Wählen Sie **Fenster** > **Bibliothek**, oder klicken Sie im Launcher auf die Schaltfläche **Bibliothek**.
3. Ziehen Sie ein Element aus der Bibliothekspalette in das Dokumentfenster, oder wählen Sie ein Element aus, und klicken Sie auf **Zu Seite hinzufügen**.

   Wenn Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt halten, während Sie das Element aus der Bibliothekspalette ziehen, wird der Inhalt des Elements eingefügt, ohne daß dabei eine Instanz des Elements in der Bibliothekspalette erstellt wird.

Bibliothekselemente ändern

Wenn Sie ein Bibliothekselement bearbeiten, ändert sich die Originalelementdatei. Mit Dreamweaver können Sie das bearbeitete Element in allen Dokumenten der aktuellen Site aktualisieren.

Hinweis: Die Stilpalette und der Zeitleisten-Inspector sind beim Bearbeiten eines Bibliothekselements nicht verfügbar, da Bibliothekselemente nur BODY-Elemente enthalten können. Zeitleisten- und Stylesheet-Code gehören jedoch zum HEAD. Der Verhaltensweisen-Inspector ist ebenfalls nicht verfügbar, weil er sowohl im HEAD als auch im BODY Code einfügt. Unter ""Verhaltensweisen in einem Bibliothekselement bearbeiten" auf Seite 256" wird genauer beschrieben, wie Sie Verhaltensweisen in Bibliothekselementen bearbeiten.

So bearbeiten Sie ein Bibliothekselement:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Bibliothek**, oder klicken Sie im Launcher auf **Bibliothek**.

2 Wählen Sie ein Bibliothekselement aus, und klicken Sie auf **Öffnen**, oder doppelklicken Sie auf das Element.

   Dreamweaver öffnet ein neues Fenster, in dem Sie das Bibliothekselement bearbeiten können.

3 Bearbeiten Sie das Bibliothekselement, und speichern Sie die Änderungen.

4 Legen Sie im angezeigten Dialogfeld fest, ob die Dokumente der lokalen Site mit dem bearbeiteten Bibliothekselement aktualisiert werden sollen. Wählen Sie **Ja**, damit alle Dokumente der lokalen Site mit dem bearbeiteten Bibliothekselement aktualisiert werden. Wählen Sie **Nein**, damit die Dokumente erst aktualisiert werden, wenn Sie **Ändern** > **Bibliothek** > **Aktuelle Seite aktualisieren** oder **Seiten aktualisieren** wählen.

Wenn Sie Bibliothekselemente aktualisieren, wird der Inhalt des Elements in den Dokumenten ersetzt, die das Element enthalten.

So aktualisieren Sie ein Bibliothekselement:

1 Wählen Sie **Ändern** > **Bibliothek** > **Seiten aktualisieren**.

2 Wählen Sie im daraufhin angezeigten Dialogfeld die Dateien, die aktualisiert werden sollen.

- Wählen Sie **Ganze Site**, um alle Dokumente in der angegebenen Site zu aktualisieren.
- Wählen Sie **Dateien mit**, um alle Dokumente zu aktualisieren, die das angegebene Bibliothekselement verwenden.

3 Klicken Sie auf **Starten**.

Wenn Sie ein Bibliothekselement umbenennen, wird die Verbindung zwischen Elementen, die mit dem alten Namen eingefügt wurden, und dem umbenannten Element unterbrochen.

So benennen Sie ein Bibliothekselement um:

1 Wählen Sie in der Bibliothekspalette ein Bibliothekselement aus.

2 Klicken Sie auf den Elementnamen.

3 Geben Sie einen neuen Namen ein.

Wenn Sie ein Bibliothekselement löschen, wird das Element aus der Bibliothek entfernt, der Inhalt von Dokumenten wird jedoch nicht verändert.

So löschen Sie ein Bibliothekselement:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Bibliothek**, oder klicken Sie im Launcher auf **Bibliothek**.

2 Wählen Sie in der Bibliothekspalette ein Bibliothekselement aus.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Löschen**, oder drücken Sie die Entf-Taste.

Bibliothekselemente editierbar machen

Um ein Bibliothekselement im aktuellen Dokument bearbeiten zu können, müssen Sie den Hyperlink zwischen dem im Dokument enthaltenen Element und der Bibliothek unterbrechen. Nachdem Sie eine Instanz eines Bibliothekselements editierbar gemacht haben, kann sie nicht mehr von der Bibliothek aus aktualisiert werden.

So machen Sie ein Bibliothekselement editierbar:

1 Wählen Sie im aktuellen Dokument ein Bibliothekselement aus.

2 Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf **Editierbar machen**.

Verhaltensweisen in einem Bibliothekselement bearbeiten

Wenn Sie Bibliothekselemente erstellen, die Elemente enthalten, zu denen Verhaltensweisen gehören, kopiert Dreamweaver das Element und seine Ereignisbehandlungsroutine in die Bibliothekselementdatei (bei der Ereignisbehandlungsroutine handelt es sich um das Attribut, das festlegt, welches Ereignis auftreten soll und welche Aktion dadurch aufgerufen wird). Dreamweaver kopiert die verknüpften JavaScript-Funktionen nicht in das Bibliothekselement, sondern fügt sie automatisch in den HEAD des aktuellen Dokuments ein (sofern sie noch nicht vorhanden sind), wenn Sie das Bibliothekselement in das Dokument einfügen.

Die JavaScript-Funktionen werden nicht mit dem Bibliothekselement gespeichert, da es sich hierbei um HEAD-Elemente handelt und Bibliothekselemente nur BODY-Elemente enthalten können. Der Verhaltensweisen-Inspector ist beim Bearbeiten eines Bibliothekselements nicht verfügbar, da nur die Hälfte des Verhaltenscodes zur Inspektion zur Verfügung steht. Um eine Verhaltensweise in einem Bibliothekselement bearbeiten zu können, müssen Sie das Element zuerst editierbar machen und es neu erstellen, nachdem Sie die Änderungen vorgenommen haben.

So bearbeiten Sie eine Verhaltensweise in einem Bibliothekselement:

1. Öffnen Sie ein Dokument, das das Bibliothekselement enthält.

   Merken Sie sich sowohl den Namen des Bibliothekselements als auch die genauen enthaltenen Tags. Sie benötigen diese Informationen in den Schritten 8 und 9.

2. Wählen Sie das Bibliothekselement aus, und klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf **Editierbar machen**.

3. Wählen Sie das Element aus, an dem das Verhalten angefügt ist.

4. Wählen Sie **Fenster** > **Verhaltensweisen**, um den Verhaltensweisen-Inspector zu öffnen, und doppelklicken Sie dann auf die zu ändernde Aktion.

   Soll eine Aktion vollständig entfernt werden, wählen Sie sie aus, und drücken Sie die Entf-Taste.

5. Nehmen Sie im angezeigten Dialogfeld die notwendigen Änderungen vor, und klicken Sie auf **OK**.

6. Wählen Sie **Fenster** > **Bibliothek**, um die Bibliothekspalette zu öffnen.

7. Löschen Sie das ursprüngliche Bibliothekselement.

8 Wählen Sie im Dokumentfenster die Elemente aus, die das Bibliothekselement bilden.

   Achten Sie darauf, daß Sie genau die gleichen Elemente auswählen, die im ursprünglichen Bibliothekselement enthalten waren.

9 Klicken Sie in der Bibliothekspalette auf die Schaltfläche **Erstellen**, und benennen Sie das neue Element mit dem Namen des Elements, das Sie in Schritt 7 gelöscht haben.

   Achten Sie darauf, daß Sie genau die gleiche Schreibweise und Groß-/ Kleinschreibung verwenden.

10 Wählen Sie **Ändern** > **Bibliothek** > **Seiten aktualisieren**.

11 Wählen Sie im Popup-Menü **Nachsehen in** die Option **Dateien mit**.

   Der Name des gerade erstellten Bibliothekselements sollte jetzt im angrenzenden Popup-Menü angezeigt werden.

12 Aktivieren Sie unter **Aktualisieren:** das Kontrollkästchen **Bibliothekselemente**, und klicken Sie auf **Starten**.

Bibliothekselemente – Eigenschaften einstellen

Verwenden Sie die Eigenschaften von Bibliothekselementen, um die Quelldatei eines Elements festzulegen und es editierbar zu machen oder um das Element neu zu erstellen, nachdem Sie es bearbeitet haben. Doppelklicken Sie auf ein Bibliothekselement, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen.

Siehe auch "Seitenelemente wiederverwenden – Überblick" auf Seite 251.

Qu. Zeigt den Dateinamen und den Speicherort der Quelldatei des Bibliothekselements an.

Öffnen Öffnet die Quelldatei des Bibliothekselements.

Editierbar machen Unterbricht den Hyperlink zwischen dem ausgewählten Bibliothekselement und seiner Quelldatei. Der Inhalt des Bibliothekselements wird editierbar; diese Instanz des Elements kann jedoch nicht mehr mit den Aktualisierungsbefehlen für Bibliothekselemente aktualisiert werden.

Neu erstellen Überschreibt das ursprüngliche Bibliothekselement mit der aktuellen Auswahl. Mit dieser Option können Sie Bibliothekselemente neu erstellen, wenn die Bibliotheksdatei nicht vorhanden ist, der Name des Elements verändert wurde oder wenn das Element bearbeitet wurde.

Die Bibliothekspalette

Die Bibliothekspalette zeigt alle Elemente in der aktuellen Bibliothek sowie die unten aufgeführten Bibliothekssteuerelemente. Wenn Sie der aktuellen Seite Elemente hinzufügen möchten, ziehen Sie die Elemente aus der Liste direkt auf die Seite, oder wählen Sie sie aus, und klicken Sie auf **Zu Seite hinzufügen**. Klicken Sie auf **Öffnen**, um Änderungen an dem Element vorzunehmen.

Siehe auch "Seitenelemente wiederverwenden – Überblick" auf Seite 251.

Erstellen Fügt der Bibliothek die aktuelle Auswahl im Dokumentfenster als neues Element hinzu.

Löschen Entfernt das ausgewählte Element aus der Bibliothek.

Öffnen Öffnet das ausgewählte Element zum Bearbeiten in einem neuen Fenster.

Zu Seite hinzufügen Positioniert das ausgewählte Bibliothekselement an der Cursorposition auf der Seite.

SSIs verwenden

SSIs (Server-Einschlüsse, vom engl. Server-side includes) sind Anweisungen an den Server, die angegebene Datei im aktuellen Dokument einzuschließen. Da diese Einschlüsse auf dem Server verarbeitet werden, wird der eingeschlossene Inhalt nicht angezeigt, wenn Sie Dokumente lokal in einem Browser öffnen. Sie können den Inhalt jedoch anzeigen, indem Sie in Dreamweaver **Datei** > **Vorschau in Browser** wählen, da Dreamweaver die Einschlußanweisungen genau wie ein Server verarbeitet.

Wenn Sie einen SSI in ein Dokument plazieren, wird lediglich ein Verweis auf eine externe Datei eingefügt. Dreamweaver zeigt den Inhalt der externen Datei im Dokumentfenster an und erleichtert somit das Seiten-Design; Sie können diesen Inhalt jedoch nicht direkt in einem Dokument ändern. Änderungen an der externen Datei werden automatisch in allen Dokumenten wiedergegeben, die diese Datei enthalten.

So fügen Sie ein SSI ein:

1. Wählen Sie **Einfügen** > **SSI**, oder klicken Sie in der Tafel **Unsichtbare Elemente** der Objektpalette auf die Schaltfläche **SSI**.
2. Geben Sie im angezeigten Dialogfeld den Pfad der einzuschließenden Datei ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um die Datei zu suchen und auszuwählen. Klicken Sie anschließend auf **OK**.

SSIs in Dreamweaver anzeigen

Dreamweaver verarbeitet standardmäßig alle bedingungslosen SSIs und zeigt sie im Dokumentfenster an.

So legen Sie andere zu verarbeitende Dateien fest oder deaktivieren die SSI-Verarbeitung:

1. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** > **Übersetzung.**
2. Wählen Sie aus der Liste **Übersetzer** SSIs aus.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen zum Übersetzen von SSIs:

   In allen Dateien Dies ist die Standardeinstellung. Diese Einstellung sollte nur geändert werden, wenn der Inhalt eingeschlossener Dateien nicht im Dokumentfenster angezeigt werden soll.

   In keinen Dateien Hiermit wird die Verarbeitung sämtlicher SSIs in Dreamweaver deaktiviert.

   In Dateien mit Erweiterungen Hiermit werden SSIs nur in Dateien mit der Erweiterung *.stm*, *.html*, *.htm*, *.shtml* oder *.shtm* verarbeitet.

   In Dateien, die eine der folgenden Bedingungen erfüllen Hiermit wird das Dokument zuerst auf Übereinstimmungen mit den aufgeführten regulären Ausdrücken durchsucht. Wenn reguläre Ausdrücke vorhanden sind, werden die im Dokument enthaltenen SSIs verarbeitet.

SSIs bearbeiten

SSIs werden wie Bibliothekselemente als Ganzes im Dokumentfenster ausgewählt. Der in einem SSI enthaltene HTML-Code wird aber im Gegensatz zu Bibliothekselementen nicht im HTML-Inspector angezeigt. Statt dessen wird die tatsächliche Server-Anweisung angezeigt, die in etwa wie folgt aussieht:

```
<!--#include virtual="/uber/html/footer.html" -->
```

Wenn Sie den mit der eingeschlossenen Datei verknüpften Inhalt bearbeiten möchten, müssen Sie die Datei öffnen.

So bearbeiten Sie ein SSI:

1. Wählen Sie das SSI entweder im Dokumentfenster oder im HTML-Inspector aus, und klicken Sie dann im Eigenschaften-Inspector auf **Bearbeiten**.

   Die eingeschlossene Datei wird in einem neuen Dokumentfenster geöffnet.

2. Bearbeiten Sie die Datei wie gewünscht, und speichern Sie sie.

   Die Änderungen werden sofort im aktuellen Dokument wiedergegeben sowie in allen Dokumenten, die Sie anschließend öffnen und die diese Datei enthalten.

KAPITEL 16
Interaktivität und Animation hinzufügen

Interaktivität und Animation hinzufügen – Überblick

Mit Hilfe interaktiver und animierter Elemente können Sie den Besuchern Ihrer Web-Seiten Rückmeldungen geben, die beim Navigieren und Anklicken aktiver Bildschirmbereiche angezeigt werden, ihr Interesse erwecken, Konzepte verdeutlichen sowie Formulardaten überprüfen, ohne hierzu eine Server-Verbindung herzustellen – kurz gesagt, zusätzliche Informationen und Aktionsmöglichkeiten für Ihre Anwender bereitstellen, die diese nutzen können, ohne die jeweils aktive Seite verlassen zu müssen.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, um Ihren Seiten mit Dreamweaver Interaktivität und Animationen hinzuzufügen:

- Setzen Sie Verhaltensweisen ein, um Aktionen als Reaktion auf bestimmte Ereignisse auszuführen. Beispielsweise können Sie festlegen, daß eine Schaltfläche hervorgehoben wird, wenn der Anwender mit der Maus darauf zeigt, daß ein Formular validiert wird, wenn der Anwender auf die Schaltfläche **Abschicken** klickt oder daß ein zweites Browser-Fenster geöffnet wird, nachdem die Hauptseite geladen wurde. Siehe "Verhaltensweisen – Überblick" auf Seite 262.
- Erstellen Sie mit Hilfe von Zeitleisten Animationen, die weder Plug-Ins, ActiveX-Steuerelemente noch Java benötigen. Zeitleisten verwenden dynamisches HTML, um die Position einer Ebene oder die Quelle eines Bildes im Zeitverlauf zu ändern oder um automatisch Verhaltensweisen aufzurufen, nachdem die Seite geladen wurde. Siehe "Animationen mit dynamischem HTML erstellen" auf Seite 292.

- Verwenden Sie Java-Applets, Shockwave-Filme, Flash Player-Filme oder sonstige ActiveX-Steuerelemente bzw. Netscape-Plug-Ins, um Ihrer Seite eigenständige Filme, interaktive Navigationsschemata oder sonstige Multimedia-Elemente hinzuzufügen. Siehe "Filme, Applets und andere Multimedia-Elemente hinzufügen" auf Seite 303.

Verhaltensweisen – Überblick

Eine Verhaltensweise ist eine Kombination aus einem Ereignis und einer Aktion. Aktionen bestehen aus vordefiniertem JavaScript-Code, der bestimmte Aufgaben ausführt, beispielsweise ein Browser-Fenster öffnen, Audio wiedergeben oder einen Shockwave-Film stoppen. Ereignisse werden vom Browser für jedes Seitenelement definiert. Bei onMouseOver, onMouseOut und onClick handelt es sich z. B. um Ereignisse, die in den meisten Browsern mit Hyperlinks verbunden sind, wohingegen onLoad ein Ereignis darstellt, das mit Bildern und dem Dokumenthauptteil verbunden ist.

Wenn Sie einem Seitenelement eine Verhaltensweise anfügen, definieren Sie ein Ereignis sowie die dadurch ausgelöste Aktion. Ein Ereignis kann mehrere Aktionen auslösen, und Sie können die Reihenfolge festlegen, in der die Aktionen ausgeführt werden.

Dreamweaver enthält mehrere Aktionen für Verhaltensweisen. Weitere Aktionen finden Sie im Extensibility Exchange des Dreamweaver Developers Center sowie auf den Sites von Drittanbietern. Siehe "Verhaltensweisen von Drittanbietern herunterladen und installieren" auf Seite 265. Wenn Sie gute Kenntnisse in JavaScript haben, können Sie auch eigene Aktionen für Verhaltensweisen schreiben. Unter "Dreamweaver erweitern – Überblick" in den Dreamweaver Help Pages wird genauer beschrieben, wie Sie Aktionen für Verhaltensweisen schreiben.

Verhaltensweisen anfügen

Sie können dem gesamten Dokument (dem BODY) oder Hyperlinks, Bildern, Formularelementen oder einer Reihe weiterer HTML-Elemente eine Verhaltensweise anfügen. Die Elemente, die Verhaltensweisen akzeptieren, hängen vom Browser ab. Internet Explorer 4.0 bietet beispielsweise für jedes Element eine wesentlich größere Bandbreite an Ereignissen als Netscape Navigator 4.0 oder ein 3.0-Browser.

Sie können für jedes Ereignis mehrere Aktionen festlegen. Aktionen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie aufgelistet sind. Unter "Verhaltensweisen ändern" auf Seite 264 wird beschrieben, wie Sie die Aktionsreihenfolge ändern.

So fügen Sie eine Verhaltensweise an:

1. Wählen Sie ein Objekt aus.

   Soll die Verhaltensweise an eine ganze Seite angefügt werden, klicken Sie im Tag-Selektor unten links im Dokumentfenster auf das `<body>`-Tag.

2. Öffnen Sie den Verhaltenweisen-Inspector, indem Sie **Fenster** > **Verhaltensweisen** wählen oder im Launcher auf die Schaltfläche **Verhalten** klicken.

   Das HTML-Tag des ausgewählten Objekts wird in der Titelleiste angezeigt.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Pluszeichen, und wählen Sie eine Aktion aus dem Popup-Menü **Aktionen**.

   Aktionen, die im aktuellen Dokument nicht funktionieren, sind im Menü nicht verfügbar. Die Aktion **Zeitleiste wiedergeben** ist z. B. nicht verfügbar, wenn das Dokument keine Zeitleisten enthält.

   Je nach gewählter Aktion wird ein Dialogfeld mit Parametern und Anweisungen für die Aktion angezeigt.

4. Geben Sie Parameter für die Aktion ein, und klicken Sie auf **OK**.

   Alle enthaltenen Aktionen funktionieren in 4.0- oder neueren Browsern. Einige Aktionen funktionieren jedoch in älteren Browsern nicht. Siehe "Die Aktionen für Verhaltensweisen verwenden, die im Dreamweaver-Lieferumfang enthalten sind" auf Seite 266.

5. Das Standardereignis der Aktion wird in der Spalte **Ereignisse** angezeigt. Wenn es sich hierbei nicht um das gewünschte Ereignis handelt, wählen Sie im Popup-Menü **Ereignisse** ein anderes Ereignis.

   Die angezeigten Ereignisse richten sich danach, welches Objekt ausgewählt ist und welche Browser im Popup-Menü **Ereignisse für** angegeben wurden. Wenn nicht die gewünschten Ereignisse angezeigt werden, stellen Sie sicher, daß Sie das richtige Objekt ausgewählt haben, oder ändern Sie die Ziel-Browser im Popup-Menü **Ereignisse für**.

   Wenn Sie einem Bild eine Verhaltensweise anfügen, werden Ereignisse wie `onMouseOver` und `onMouseDown` in Klammern angezeigt. Diese Ereignisse stehen nur für Hyperlinks zur Verfügung. Wenn Sie eines dieser Ereignisse wählen, legt Dreamweaver ein `A`-Tag um das Bild, um einen Hyperlink zu definieren. Löschen Sie nicht das Zeichen (#), das anschließend im Feld **Hyperlink** des Eigenschaften-Inspectors angezeigt wird. Dadurch würde die Verhaltensweise gelöscht. Sie können das Zeichen (#) jedoch durch einen neuen Hyperlink-Wert ersetzen.

Verhaltensweisen ändern

Nachdem Sie eine Verhaltensweise angefügt haben, können Sie das Ereignis ändern, das die Aktion auslöst, Aktionen hinzufügen oder entfernen und die Parameter der Aktionen ändern.

So ändern Sie eine Verhaltensweise:

1 Wählen Sie ein Objekt aus, an das eine Verhaltensweise angefügt ist.

2 Öffnen Sie den Verhaltensweisen-Inspector, indem Sie **Fenster** > **Verhaltensweisen** wählen.

   Die Verhaltensweisen werden alphabetisch nach Ereignissen geordnet im Inspector angezeigt. Wenn für ein Ereignis mehrere Aktionen definiert wurden, werden sie in der Reihenfolge angezeigt, in der sie ausgeführt werden.

3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- Um eine Verhaltensweise zu löschen, wählen Sie sie aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Minuszeichen, oder drücken Sie die Entf-Taste.
- Um die Parameter einer Aktion zu ändern, doppelklicken Sie auf die Verhaltensweise (oder wählen Sie sie aus, und drücken Sie die Eingabetaste), ändern Sie die Parameter im Dialogfeld, und klicken Sie auf **OK**.
- Um die Reihenfolge der Aktionen eines bestimmten Ereignisses zu ändern, wählen Sie die Verhaltensweise aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Pfeil nach oben oder unten.

Neue Aktionen erstellen

Aktionen sind JavaScript-Elemente. Wenn Sie mit JavaScript vertraut sind, können Sie neue Aktionen schreiben und sie im Popup-Menü **Aktionen** des Verhaltensweisen-Inspectors anzeigen. Siehe "Dreamweaver erweitern – Überblick" in den Dreamweaver Help Pages.

Der Verhaltensweisen-Inspector

Mit dem Verhaltensweisen-Inspector können Sie Objekten JavaScript-Verhaltensweisen anfügen und die Parameter von bereits angefügten Verhaltensweisen ändern. Die Verhaltensweisen werden alphabetisch nach Ereignissen geordnet im Inspector angezeigt. Wenn für ein Ereignis mehrere Aktionen definiert wurden, werden sie in der Reihenfolge angezeigt, in der sie ausgeführt werden.

Die Tags, die die aktuelle Auswahl steuern, werden oben im Inspector angezeigt.

Öffnen Sie den Verhaltensweisen-Inspector, indem Sie **Fenster** > **Verhaltensweisen** wählen oder indem Sie im Launcher auf die Schaltfläche **Verhalten** klicken. Siehe auch "Verhaltensweisen – Überblick" auf Seite 262.

Aktionen (+) Zeigt eine Liste der Aktionen an, die ausgeführt werden können. Wenn Sie eine Aktion auswählen, wird ein Dialogfeld mit Parametern angezeigt.

Löschen (–) Löscht die aktuelle Aktion aus der Liste **Aktionen**.

Ereignisse für Legt die Browser fest, in denen die aktuelle Verhaltensweise funktionieren soll. Die Auswahl in diesem Menü bestimmt, welche Ereignisse im Popup-Menü **Ereignisse** angezeigt werden.

Ereignisse Zeigt alle Ereignisse an, die die Aktion auslösen können. Je nachdem, welches Objekt ausgewählt wurde, können verschiedene Ereignisse angezeigt werden. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht angezeigt werden, stellen Sie sicher, daß Sie das richtige Objekt ausgewählt haben. Mit dem Tag-Selektor unten links im Dokumentfenster können Sie ein bestimmtes Tag auswählen.

Hinweis: Das Popup-Menü **Ereignisse** wird erst angezeigt, wenn Sie eine Aktion ausgewählt haben.

Verschiedene Browser erkennen für diverse Objekte unterschiedliche Ereignisse. Wählen Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** die Browser, in denen die Verhaltensweise funktionieren soll. Im Popup-Menü **Ereignisse** werden nur die Ereignisse angezeigt, die von den ausgewählten Browsern erkannt werden.

Pfeil nach oben und unten Verschieben die ausgewählte Aktion in der Liste der Verhaltensweisen nach oben oder unten. Die Aktionen werden in der festgelegten Reihenfolge ausgeführt.

Verhaltensweisen von Drittanbietern herunterladen und installieren

Die Erweiterungsfähigkeit ist eines der interessantesten Merkmale von Dreamweaver. Sie bietet Anwendern, die sich gut mit JavaScript auskennen, die Möglichkeit, eigene Objekte, Verhaltensweisen, Befehle und Eigenschaften-Inspectoren zu erstellen. Viele Anwender haben sich entschieden, ihre Entwicklungen anderen zugänglich zu machen und stellen Dateien im Extensibility Exchange auf der Dreamweaver-Web-Site (http://www.dreamweaver.com/) zur Verfügung. Im Extensibility Exchange finden Sie Anleitungen dazu, wie Sie diese Erweiterungsdateien herunterladen.

So installieren Sie die Verhaltensweise eines Drittanbieters in Ihrer Kopie von Dreamweaver:

1. Extrahieren Sie die Verhaltensdatei(en) mit einem entsprechenden Dienstprogramm aus dem heruntergeladenen Archiv.

   Die im Extensibility Exchange erhältlichen zip-Archive können beispielsweise mit WinZip (Windows) oder ZipIt (Macintosh) geöffnet werden.

2. Ziehen Sie die extrahierten Dateien in den Ordner *Configuration/Behaviors/Actions* im Dreamweaver-Anwendungsordner.

3. Starten Sie Dreamweaver neu.

Die Aktionen für Verhaltensweisen verwenden, die im Dreamweaver-Lieferumfang enthalten sind

Die Aktionen für Verhaltensweisen, die zum Lieferumfang von Dreamweaver gehören, können in allen 4.0-Browsern eingesetzt werden. Einige Aktionen funktionieren in älteren Browsern jedoch nicht. Einzelheiten über die Funktionsweise von Aktionen in spezifischen Browsern finden Sie in der folgenden Tabelle. see the topics below wie Sie Optionen für die Aktionen wählen.

	Macintosh				**Windows**			
Aktion	**Netscape 2.x**	**Netscape 3.x**	**Internet Explorer 3.0**	**Internet Explorer 3.01**	**Netscape 2.x**	**Netscape 3.x**	**Internet Explorer 3.0**	**Internet Explorer 3.01**
Call JavaScript								
Change Property	OK; schlägt bei Objekten in Ebenen ohne Fehler fehl	OK; schlägt bei Objekten in Ebenen ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	OK; schlägt bei Objekten in Ebenen ohne Fehler fehl	OK; schlägt bei Objekten in Ebenen ohne Fehler fehl	OK	OK
Check Browser	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Check Plugin	OK	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	OK	OK	OK	OK
Control Shockwave or Flash	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl
Control Sound	Fehler	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl
Display Status Message	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	OK	OK
Drag Layer	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl
Go To URL	"Gehe zu URL" funktioniert in einem Frame, schlägt aber im Haupt-fenster ohne Fehler fehl, wenn die Aktion einem Hyperlink angefügt ist.	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	OK	OK	OK	OK

Aktion	Macintosh Netscape 2.x	Netscape 3.x	Internet Explorer 3.0	Internet Explorer 3.01	Windows Netscape 2.x	Netscape 3.x	Internet Explorer 3.0	Internet Explorer 3.01
Open Browser Window	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	OK	OK	OK	OK
Popup Message	OK	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	OK	OK	OK	OK
Preload Images	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl
Show-Hide Layers	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl
Swap Image	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl
Swap Image Restore	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl
Validate Form	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	OK	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl
Play Timeline Stop Timeline Go To Timeline Frame	Fehler	Die Bildquellen-animation und das Auslösen von Verhaltensweisen funktionieren, aber die Ebenen-animation schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Fehler	Die Bildquellen-animation und das Auslösen von Verhaltensweisen funktionieren, aber die Ebenen-animation schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl	Schlägt ohne Fehler fehl

JavaScript aufrufen

Mit der Aktion **JavaScript aufrufen** können Sie festlegen, daß eine benutzerdefinierte Funktion oder eine Zeile mit JavaScript-Code ausgeführt wird, wenn ein bestimmtes Ereignis auftritt.

So verwenden Sie die Aktion JavaScript aufrufen:

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

2 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **JavaScript aufrufen**.

3 Geben Sie den genauen, auszuführenden JavaScript-Code oder den Namen einer Funktion ein.

   Wenn Sie beispielsweise die Schaltfläche **Rückwärts** erstellen möchten, geben Sie folgendes ein: `if (history.length > 0){history.back()}`. Wenn Sie den Code in einer Funktion verkapselt haben, geben Sie nur den Funktionsnamen ein (beispielsweise `goBack()`).

4 Klicken Sie auf **OK**.

5 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Eigenschaften ändern

Verwenden Sie die Aktion **Eigenschaften ändern**, um den Wert einer Objekteigenschaft zu ändern (beispielsweise die Hintergrundfarbe einer Ebene oder die Aktion eines Formulars). Die Eigenschaften, die Sie ändern können, richten sich nach dem Browser. Für JavaScript werden in Microsoft Internet Explorer (IE) 4.0 wesentlich mehr Eigenschaften bereitgestellt als in IE 3.0 oder Netscape Navigator 3.0 oder 4.0.

Hinweis: Sie sollten diese Aktion nur verwenden, wenn Sie sich sehr gut mit HTML und JavaScript auskennen.

So verwenden Sie die Aktion Eigenschaften ändern:

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.
2. Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Eigenschaften ändern**.
3. Wählen Sie im Popup-Menü **Objekttyp** den Objekttyp, dessen Eigenschaften Sie ändern möchten.

   Dadurch werden im Popup-Menü **Benannte Objekte** alle benannten Objekte des ausgewählten Typs angezeigt.
4. Wählen Sie im Popup-Menü **Benannte Objekte** ein bestimmtes Objekt.
5. Wählen Sie im Popup-Menü **Eigenschaft** eine Eigenschaft aus, oder geben Sie den Namen der Eigenschaft in das Textfeld ein.

   Um die Eigenschaften anzuzeigen, die in den einzelnen Browsern geändert werden können, wählen Sie verschiedene Browser aus dem Popup-Menü. Wenn Sie eine Eigenschaft manuell eingeben, achten Sie darauf, daß Sie den genauen JavaScript-Namen der Eigenschaft verwenden (beachten Sie auch, daß bei JavaScript-Eigenschaften die Groß-/Kleinschreibung berücksichtigt wird).
6. Geben Sie den neuen Wert für die Eigenschaft in das Feld **Neuer Wert** ein, und klicken Sie auf **OK**.
7. Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Browser überprüfen

Verwenden Sie die Aktion **Browser überprüfen**, um Besucher je nach Browser-Marke und -Version auf verschiedene Seiten zu schicken. Sie können so beispielsweise veranlassen, daß Besucher, die Netscape Navigator 4.0 oder neuer verwenden, auf eine Seite geschickt werden, Besucher, die Microsoft Internet Explorer 4.0 oder neuer verwenden, dagegen auf eine andere Seite gelangen, und daß Besucher, die einen beliebigen anderen Browser verwenden, auf der aktuellen Seite bleiben.

Es ist sinnvoll, dieses Verhalten dem BODY-Tag einer Seite anzufügen, die mit praktisch allen Browsern kompatibel ist (und kein anderes JavaScript-Element verwendet). Auf diese Weise wird auch dann Seiteninhalt angezeigt, wenn die Anwender JavaScript deaktiviert haben.

Sie haben weiterhin die Möglichkeit, dieses Verhalten einem Nowhere-Hyperlink (A-Tag) anzufügen. Dabei kann die Aktion anhand der Browser-Marke und -Version des Besuchers bestimmen, zu welcher Seite der Hyperlink führt.

So verwenden Sie die Aktion Browser überprüfen:

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

2 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Browser überprüfen**.

3 Legen Sie fest, nach welchen Kriterien die Besucher unterschieden werden sollen: anhand der Browser-Marke, der Browser-Version oder anhand von beiden.

   Soll beispielsweise für alle Besucher mit einem 4.0-Browser eine Seite und für alle anderen Besucher eine andere Seite angezeigt werden? Soll für Besucher mit Netscape Navigator eine Seite und für Besucher mit Microsoft Internet Explorer (IE) eine andere Seite angezeigt werden? Oder soll für Besucher mit Navigator 4.0 und IE 4.0 eine Seite und für Besucher mit Navigator 2.0 oder 3.0 eine andere Seite angezeigt werden, während Besucher mit IE 3.0 oder anderen Browsern auf der aktuellen Seite bleiben?

4 Legen Sie eine Netscape Navigator-Version fest.

5 Legen Sie in den angrenzenden Popup-Menüs fest, welche Seite angezeigt werden soll, wenn der Browser die festgelegte Version oder eine neuere Version hat, und welche Seite andernfalls angezeigt werden soll.

   Folgende Optionen stehen zur Auswahl: **Zu URL gehen**, **Zu Alt.-URL gehen** und **Auf dieser Seite bleiben**.

6 Legen Sie eine Microsoft Internet Explorer-Version fest.

7 Legen Sie in den angrenzenden Popup-Menüs fest, welche Seite angezeigt werden soll, wenn der Browser die festgelegte Version oder eine neuere Version hat, und welche Seite andernfalls angezeigt werden soll.

   Folgende Optionen stehen zur Auswahl: **Zu URL gehen**, **Zu Alt.-URL gehen** und **Auf dieser Seite bleiben**.

8 Legen Sie im Popup-Menü **Andere Browser** fest, welche Seite angezeigt werden soll, wenn es sich beim Browser weder um Netscape Navigator noch um Microsoft Internet Explorer handelt.

   Auf dieser Seite bleiben ist für andere Browser als Navigator und IE die beste Möglichkeit, da die meisten dieser Browser JavaScript nicht unterstützen. Diese Browser bleiben ohnehin auf der Seite, wenn sie dieses Verhalten nicht erkennen können.

9 Geben Sie den Pfad und Dateinamen des URLs und des alternativen URLs in die Textfelder unten im Dialogfeld ein.

10 Klicken Sie auf **OK**.

11 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser. Denken Sie daran, daß diese Verhaltensweise die Aufgabe hat, verschiedene Browser-Versionen zu ermitteln. Sie sollten daher ein Ereignis wählen, das sowohl mit 3.0- als auch mit 4.0-Browsern kompatibel ist.

Plug-In überprüfen

Mit der Aktion **Plug-In überprüfen** können Sie Besucher zu unterschiedlichen Seiten schicken, je nachdem, ob das festgelegte Plug-In installiert ist oder nicht. Sie können so beispielsweise veranlassen, daß Anwender, die Shockwave verwenden, auf eine Seite, Anwender, die das Programm nicht verwenden, aber auf eine andere Seite gelangen.

Hinweis: Es ist nicht möglich, mit JavaScript bestimmte Plug-Ins in Microsoft Internet Explorer (IE) zu ermitteln. Bei Plug-Ins, für die auch begleitende ActiveX-Steuerelemente (wie Shockwave und Flash) installiert sind, erübrigt sich die Überprüfung eines Plug-Ins jedoch, wenn Sie sowohl das OBJECT- als auch das EMBED-Tag verwendet haben, um den Inhalt Ihrer Seite einzuschließen. Aktivieren Sie in diesem Fall die Option **Zum ersten URL gehen, wenn ActiveX verfügbar ist**. Deaktivieren Sie die Option, wenn Sie das OBJECT-Tag nicht verwenden oder wenn für das Plug-In kein begleitendes ActiveX-Steuerelement vorhanden ist.

So verwenden Sie die Aktion Plug-In überprüfen:

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.
2. Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Plug-In überprüfen**.
3. Wählen Sie ein Plug-In aus dem Popup-Menü **Plug-In**, oder aktivieren Sie den Optionsschalter **Eingeben**, und geben Sie den genauen Namen des Plug-Ins in das angrenzende Feld ein.

   Sie müssen für das Plug-In genau den Namen verwenden, der auf der Registerkarte **Über Plug-Ins** in Netscape Navigator in Fettdruck festgelegt ist. (Wählen Sie in Navigator in Windows **Hilfe** > **Über Plug-Ins** bzw. auf dem Macintosh das Menü **Apple** > **Über Plug-Ins**.)
4. Legen Sie im Feld **URL** einen URL für die Anwender fest, die über das Plug-In verfügen.

   Wenn Anwender, die über das Plug-In verfügen, auf der Seite bleiben sollen, lassen Sie das Feld **URL** leer.
5. Legen Sie im Feld **Alt.-URL** einen alternativen URL für die Anwender fest, die nicht über das Plug-In verfügen.

   Wenn Anwender, die nicht über das Plug-In verfügen, auf der Seite bleiben sollen, lassen Sie das Feld **Alt.-URL** leer.
6. Aktivieren Sie die Option **Zum ersten URL gehen, wenn ActiveX verfügbar ist**, wenn Sie sowohl das OBJECT- als auch das EMBED-Tag verwenden.

   Das OBJECT-Tag lädt das ActiveX-Steuerelement automatisch herunter, wenn der Anwender noch nicht darüber verfügt. Diese Option ermöglicht es dem Anwender daher, zu der Seite mit dem Plug-In-Inhalt zu wechseln. ActiveX ist zur Zeit nur in Microsoft Internet Explorer für Windows95/NT verfügbar.
7. Klicken Sie auf **OK**.
8. Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Shockwave oder Flash steuern

Verwenden Sie die Aktion **Shockwave steuern** oder **Flash steuern**, um Filme wiederzugeben, zu stoppen, zurückzuspulen oder um in einem Shockwave- oder Flash-Player-Film zu einem bestimmten Bild zu gelangen.

So verwenden Sie die Aktion Shockwave oder Flash steuern:

1. Wählen Sie **Einfügen** > **Shockwave** oder **Einfügen** > **Flash-Film**, um einen Shockwave- bzw. Flash-Player-Film einzufügen.
2. Wählen Sie **Fenster** > **Eigenschaften**, und geben Sie in das Textfeld ganz links einen Namen für den Film ein. Sie müssen den Film benennen, um die Aktion **Shockwave steuern** oder **Flash steuern** anfügen zu können.
3. Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.
4. Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Shockwave** oder **Flash steuern**.
5. Wählen Sie im Popup-Menü **Shockwave-Objekt** einen Film aus

   Dreamweaver führt automatisch alle Dateien mit den Erweiterungen *.dcr*, *.dir*, *.swf* oder *.spl* auf, die im OBJECT- oder EMBED-Tag des aktuellen Dokuments enthalten sind.
6. Wählen Sie eine Option, um den Film wiederzugeben, zu stoppen, zurückzuspulen oder um zu einem Bild zu gehen. Mit **Wiedergeben** wird der Film ab dem aktuellen Bild wiedergegeben.
7. Klicken Sie auf **OK**.
8. Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Audio steuern

Verwenden Sie die Aktion **Audio steuern**, um Audio wiederzugeben oder zu stoppen. Sie können beispielsweise festlegen, daß ein Audio-Effekt wiedergegeben wird, wenn der Anwender die Maus über einen Hyperlink bewegt, oder daß ein Musik-Clip abgespielt wird, wenn eine Seite geladen wird. Weiterhin können Sie festlegen, daß der Anwender die Musik durch einen Mausklick stoppen kann.

Hinweis: Browser benötigen gegebenenfalls das Plug-In LiveAudio oder ein ähnliches Plug-In, um Audio wiedergeben zu können.

So verwenden Sie die Aktion Audio steuern:

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

2 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Audio steuern**.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um mit der Aktion Audio wiederzugeben, geben Sie den Pfad und den Namen einer Audio-Datei in das Feld **Audio wiedergeben** ein, oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Durchsuchen**, und wählen Sie eine Audio-Datei aus.
- Um mit der Aktion Audio zu stoppen, wählen Sie die Aktion **Audio stoppen**, und wählen Sie dann im angrenzenden Popup-Menü eine Audio-Datei.

4 Klicken Sie auf **OK**.

5 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Statusmeldung anzeigen

Die Aktion **Statusmeldung anzeigen** zeigt in der Statusleiste am unteren Rand des Browser-Fensters eine Meldung an. Sie können mit dieser Aktion z. B. in der Statusleiste eine Beschreibung des Ziels eines Hyperlinks angeben, anstatt den zugehörigen URL anzuzeigen. Bewegen Sie die Maus in den Dreamweaver Help Pages über eine beliebige Navigationsschaltfläche, um ein Beispiel für eine Statusmeldung anzuzeigen.

So verwenden Sie die Aktion Statusmeldung anzeigen:

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

2 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Statusmeldung anzeigen**.

3 Geben Sie die Meldung in das Feld **Meldung** ein.

Das Feld **Meldung** ist absichtlich klein, damit Sie nur eine knappe Meldung eingeben können. Der Browser verkürzt die Meldung, wenn sie nicht in die Statusleiste paßt.

4 Klicken Sie auf **OK**.

5 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Ebene ziehen

Mit der Aktion **Ebene ziehen** kann der Anwender eine Ebene ziehen. Diese Aktion eignet sich zum Erstellen von Puzzlen, Schiebereglern und anderen beweglichen Elementen der Benutzeroberfläche.

Sie können folgendes festlegen: die Richtung, in die der Anwender die Ebene ziehen kann (horizontal, vertikal oder in eine beliebige Richtung); ein Ziel, zu dem der Anwender die Ebene ziehen soll; ob die Ebene am Ziel einrasten soll, wenn sie sich innerhalb einer bestimmten Anzahl an Pixeln vom Ziel entfernt befindet; was geschehen soll, wenn die Ebene das Ziel erreicht und vieles mehr.

Die Aktion **Ebene ziehen** muß aufgerufen werden, bevor der Anwender die Ebene ziehen kann. Sie sollten daher sicherstellen, daß das auslösende Ereignis stattfindet, bevor der Anwender versucht, die Ebene zu ziehen. Es empfiehlt sich, die Aktion **Ebene ziehen** mit dem onLoad-Ereignis an das BODY-Objekt anzufügen. Sie können es jedoch auch mit dem onMouseOver-Ereignis an einen Hyperlink anfügen, der die gesamte Ebene füllt (z. B. ein Hyperlink, der ein Bild umgibt).

So verwenden Sie die Aktion Ebene ziehen:

1 Wählen Sie **Einfügen** > **Ebene**, oder klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Ebene**, und zeichnen Sie im Dokumentfenster eine Ebene.

2 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

3 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Ebene ziehen**.

   Wenn **Ebene ziehen** nicht ausgewählt werden kann, ist wahrscheinlich eine Ebene ausgewählt. Da Ebenen in beiden 4.0-Browsern keine Ereignisse akzeptieren, müssen Sie ein anderes Objekt auswählen, wie beispielsweise das BODY-Tag oder einen Hyperlink (A-Tag), oder im Popup-Menü **Ereignisse für** die Option **IE 4.0** als Browser wählen.

4 Wählen Sie im Popup-Menü **Ebene** die Ebene aus, die gezogen werden soll.

5 Wählen Sie im Popup-Menü **Bewegung** entweder **Eingeschränkt** oder **Uneingeschränkt**.

   Eine uneingeschränkte Bewegung eignet sich für Puzzle und andere Drag&Drop-Spiele. Für Schieberegler und bewegliche Objekte, wie beispielsweise Schubladen, Vorhänge und Jalousien, sollten Sie eine eingeschränkte Bewegung wählen.

6 Wenn Sie eine eingeschränkte Bewegung wählen, geben Sie Werte in die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts** ein (in Pixeln).

   Die Werte sind relativ zur Anfangsposition der Ebene. Wenn Sie die Bewegung auf einen rechteckigen Bereich beschränken möchten, geben Sie in alle vier Felder einen positiven Wert ein. Soll nur eine vertikale Bewegung möglich sein, geben Sie in die Felder **Oben** und **Unten** einen positiven Wert und in die Felder **Links** und **Rechts** 0 ein. Soll nur eine horizontale Bewegung möglich sein, geben Sie in die Felder **Links** und **Rechts** einen positiven Wert und in die Felder **Oben** und **Unten** 0 ein.

7 Geben Sie für das Ablageziel Werte in die Felder **Links** und **Oben** ein (in Pixeln).

   Beim Ablageziel handelt es sich um die Stelle, an die der Anwender die Ebene ziehen soll. Eine Ebene hat das Ablageziel erreicht, wenn ihre linke und obere Koordinate mit den Werten in den Feldern **Links** und **Oben** übereinstimmt. Die Werte sind relativ zur oberen linken Ecke des Browser-Fensters. Klicken Sie auf **Aktuelle Pos. abrufen**, damit die aktuelle Position der Ebene automatisch in die Felder eingetragen wird.

8 Geben Sie in das Feld **Einrasten, falls innerhalb** einen Wert ein (in Pixeln), um festzulegen, wie nahe der Anwender die Ebene an das Ablageziel heranziehen muß, damit die Ebene am Ziel einrastet.

   Wenn Sie größere Werte eingeben, kann der Anwender das Ablageziel leichter finden.

9 Bei einfachen Puzzlen und Hintergrundmanipulationen brauchen Sie keine weiteren Schritte auszuführen. Wenn Sie auf **Weitere Optionen** klicken, können Sie den Ziehgriff für die Ebene definieren, die Bewegung der Ebene beim Ziehen verfolgen und festlegen, daß eine Aktion ausgelöst wird, wenn der Anwender die Ebene ablegt.

10 Sie können festlegen, daß der Anwender auf einen bestimmten Bereich klicken muß, damit die Ebene gezogen werden kann. Wählen Sie dazu im Popup-Menü **Ziehgriff** die Option **Bereich in Ebene**, und geben Sie die linke und obere Koordinate sowie die Breite und Höhe des Ziehgriffs in die entsprechenden Felder ein.

   Diese Option ist nützlich, wenn das Bild in der Ebene über ein Element verfügt, das sich zum Ziehen eignet, beispielsweise eine Titelleiste oder der Griff einer Schublade. Aktivieren Sie diese Option nicht, wenn Sie möchten, daß der Anwender auf eine beliebige Stelle der Ebene klicken kann, damit die Ebene gezogen werden kann.

11 Aktivieren Sie bei Bedarf eine der Optionen unter **Beim Ziehen**:

- Aktivieren Sie **Ebene nach vorn bringen**, wenn die Ebene beim Ziehen an die erste Stelle der Stapelreihenfolge verschoben werden soll. Legen Sie dann im Popup-Menü fest, ob die Ebene im Vordergrund gelassen oder ob sie wieder ihre ursprüngliche Position in der Stapelreihenfolge einnehmen soll.

- Geben Sie in das Feld **JavaScript aufrufen** JavaScript-Code oder einen Funktionsnamen (beispielsweise `monitorLayer()`) ein, damit der Code oder die Funktion wiederholt ausgeführt wird, während die Ebene gezogen wird. Sie können beispielsweise eine Funktion schreiben, die die Koordinaten der Ebene überwacht und in einem Textfeld Hinweise anzeigt, wie beispielsweise "Sie kommen näher" oder "Sie sind meilenweit vom Ablageziel entfernt". Siehe "Informationen über die ziehbare Ebene zusammenstellen" auf Seite 278.

12 Geben Sie in das zweite Feld **JavaScript aufrufen** JavaScript-Code oder einen Funktionsnamen (beispielsweise `evaluateLayerPos()`) ein, um den Code oder die Funktion auszuführen, wenn die Ebene abgelegt wird. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur wenn eingerastet**, wenn der JavaScript-Code erst ausgeführt werden soll, wenn die Ebene das Ablageziel erreicht hat.

13 Klicken Sie auf **OK**.

14 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser. Da Ebenen von 3.0-Browsern nicht unterstützt werden, kommen nur die Optionen **4.0-Browser**, **IE 4.0** und **Netscape 4.0** in Frage.

Hinweis: Es ist nicht möglich, einem Objekt mit dem onMouseDown-Ereignis die Aktion **Ebene ziehen** anzufügen.

Informationen über die ziehbare Ebene zusammenstellen

Wenn Sie einem Objekt die Aktion **Ebene ziehen** zuweisen, fügt Dreamweaver die MM_dragLayer()-Funktion in den HEAD Ihres Dokuments ein. Diese Funktion registriert die Ebene als ziehbar und definiert weiterhin für jede ziehbare Ebene drei Eigenschaften, MM_LEFTRIGHT, MM_UPDOWN und MM_SNAPPED. Anhand dieser Eigenschaften können Sie in Ihren eigenen JavaScript-Funktionen die aktuelle horizontale und vertikale Position der Ebene ermitteln und weiterhin feststellen, ob die Ebene das Ablageziel erreicht hat.

Die folgende Funktion zeigt beispielsweise den Wert der MM_UPDOWN-Eigenschaft (die aktuelle vertikale Position der Ebene) im Formularfeld curPosField an. (Formularfelder eignen sich zum Anzeigen fortlaufend aktualisierter Informationen, da sie sowohl in Netscape Navigator als auch in Microsoft Internet Explorer dynamisch sind; das heißt, Sie können ihren Inhalt ändern, nachdem die Seite geladen wurde.)

```
function getPos(containingLayer,nestedLayer){
  var layerRef = 
((navigator.appName=='Netscape')?document.layers[containingLayer].document.layers[nest
edLayer]:document.all[nestedLayer]);
  var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
  document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

Anstatt den Wert von MM_UPDOWN oder MM_LEFTRIGHT in einem Formularfeld anzuzeigen, könnten Sie eine Funktion schreiben, die eine Meldung im Formularfeld anzeigt, und zwar je nachdem, wie nahe der Wert der Ablagezone ist. Sie könnten jedoch auch eine andere Funktion aufrufen, um je nach Wert eine Ebene ein- oder auszublenden. Wie Sie auf den Wert von MM_UPDOWN oder MM_LEFTRIGHT reagieren, bleibt allein Ihrer Phantasie und Ihren JavaScript-Kenntnissen überlassen.

Die MM_SNAPPED-Eigenschaft enthält nützliche Informationen für den Fall, daß eine Seite mehrere Ebenen enthält, die alle ihr Ziel erreichen müssen, bevor der Anwender zur nächsten Seite bzw. zur nächsten Aufgabe übergehen kann. Sie könnten beispielsweise eine Funktion schreiben, deren Aufgabe es ist, zu zählen, wie viele Ebenen den MM_SNAPPED-Wert TRUE haben; diese Funktion wird dann jedesmal aufgerufen, wenn eine Ebene abgelegt wird. Wenn so viele Ebenen eingerastet sind, daß der angegebene Zählwert erreicht ist, können Sie den Anwender auf die nächste Seite schicken oder eine Meldung mit einem Lob einblenden.

Wenn Sie die Aktion **Ebene ziehen** in mehreren Ebenen mit dem onMouseOver-Ereignis an Hyperlinks angefügt haben, müssen Sie die MM_dragLayer()-Funktion geringfügig ändern, um zu verhindern, daß die MM_SNAPPED-Eigenschaft einer bereits eingerasteten Ebene auf FALSE zurückgesetzt wird, wenn der Anwender die Maus darüber bewegt (dies kann vorkommen, wenn Sie mit Hilfe von **Ebene ziehen** ein Bildpuzzle erstellt haben, da der Anwender beim Positionieren von Puzzleteilen die Maus mit Sicherheit über bereits eingerastete Teile bewegt). MM_dragLayer() hat nicht die Aufgabe, dieses Verhalten zu verhindern, da es in einigen Fällen wünschenswert ist (wenn Sie beispielsweise für eine einzelne Ebene mehrere Ablageziele festlegen möchten).

So verhindern Sie die Neuregistrierung von eingerasteten Ebenen:

1. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Suchen**.
2. Wählen Sie im Popup-Menü **Suchen nach** die Option **HTML-Quelle**.
3. Geben Sie in das angrenzende Textfeld (!curDrag) ein.
4. Klicken Sie auf **Weitersuchen**.

   Wenn Dreamweaver fragt, ob Sie den Suchvorgang am Anfang des Dokuments fortsetzen möchten, klicken Sie auf **Ja**. Dreamweaver findet folgende Anweisung:

   ```
   if (!curDrag) return false;
   ```
5. Schließen Sie das Dialogfeld **Suchen**, und ändern Sie die Anweisung dann im HTML-Inspector folgendermaßen:

   ```
   if (!curDrag || curDrag.MM_SNAPPED != null) return false;
   ```

   Die beiden Pipe-Zeichen (||) bedeuten "oder", und curDrag ist eine Variable, die die Ebene darstellt, die als ziehbar registriert wird. Diese Anweisung bedeutet folgendes: "Wenn curDrag kein Objekt darstellt oder wenn es bereits einen MM_SNAPPED-Wert hat, braucht der Rest der Funktion nicht ausgeführt zu werden".

Gehe zu URL

Die Aktion **Gehe zu URL** öffnet im aktuellen Fenster oder im angegebenen Frame eine neue Seite. Mit dieser Aktion kann der Inhalt von zwei oder mehr Frames mit einem Mausklick geändert werden.

So verwenden Sie die Aktion Gehe zu URL:

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

2 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Gehe zu URL**.

3 Wählen Sie in der Auswahlliste **Öffnen in** ein Ziel für den URL.

   Die Auswahlliste führt automatisch alle Frames im aktuellen Frameset sowie das Hauptfenster auf. Wenn keine Frames vorhanden sind, wird nur das Hauptfenster aufgelistet.

Hinweis: Diese Aktion kann zu unerwarteten Ergebnissen führen, wenn ein Frame den Titel **oben**, **leer**, **selbst** oder **übergeordnet** hat. Browser verwechseln diese Namen manchmal mit den reservierten Zielen **oben**, **leer**, **selbst** und **übergeordnet**.

4 Geben Sie den Pfad und Dateinamen des zu öffnenden Dokuments in das Feld **URL** ein, oder klicken Sie auf **Durchsuchen**, um eine Datei zu suchen und auszuwählen.

5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, um weitere Dokumente in anderen Frames zu öffnen.

6 Klicken Sie auf **OK**.

7 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Browser-Fenster öffnen

Verwenden Sie die Aktion **Browser-Fenster öffnen**, um einen URL in einem neuen Fenster zu öffnen. Sie können die Eigenschaften des neuen Fensters festlegen, einschließlich Name, Größe und Attribute (ob seine Größe geändert werden kann, ob es eine Menüleiste hat usw.).

Wenn Sie keine Attribute für das Fenster festlegen, wird es in der gleichen Größe und mit den gleichen Attributen wie das Fenster geöffnet, von dem es gestartet wurde. Wenn Sie dagegen Attribute festlegen, werden alle Attribute, die Sie nicht explizit aktivieren, automatisch deaktiviert. Angenommen, Sie definieren überhaupt keine Attribute für das Fenster; in diesem Fall wird es möglicherweise mit einer Größe von 640 x 480 Pixeln, einer Navigations-Symbolleiste, Standort-Symbolleiste, Statusleiste und Menüleiste geöffnet. Wenn Sie die Fenstergröße jedoch ausdrücklich auf 640 x 480 Pixel einstellen, sonst aber keine weiteren Attribute festlegen, wird das Fenster mit einer Größe von 640 x 480 Pixeln, aber ohne Navigations-Symbolleiste, Standort-Symbolleiste, Statusleiste, Menüleiste, Größenänderungsgriffe und Abrollbalken geöffnet.

So verwenden Sie die Aktion Browser-Fenster öffnen:

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.
2. Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Browser-Fenster öffnen**.
3. Geben Sie den URL an, der angezeigt werden soll, oder klicken Sie auf **Durchsuchen**, um eine Datei auszuwählen.

4 Legen Sie eine oder mehrere der folgenden Optionen fest:

Fensterbreite Legt die Breite des Fensters in Pixeln fest.

Fensterhöhe Legt die Höhe des Fensters in Pixeln fest.

Navigations-Symbolleiste Hierbei handelt es sich um die Reihe der Browser-Schaltflächen, darunter **Zurück**, **Weiter**, **Home** und **Neu laden**.

Standort-Symbolleiste Dies ist die Reihe der Browser-Optionen, einschließlich des Standortfelds.

Statusleiste Der graue Bereich am unteren Rand des Browser-Fensters, in dem Meldungen angezeigt werden (z. B. die verbleibende Ladedauer und die zu Hyperlinks gehörenden URLs).

Menüleiste Der Bereich des Browser-Fensters (Windows) oder des Desktops (Macintosh), in dem die Menüs angezeigt werden, wie beispielsweise **Datei**, **Bearbeiten**, **Ansicht**, **Gehe zu** und **Hilfe**. Legen Sie diese Option ausdrücklich fest, wenn die Anwender in der Lage sein sollen, von dem neuen Fenster aus zu navigieren. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, kann der Anwender das Fenster nur schließen oder auf Symbolgröße verkleinern (Windows) bzw. das Fenster schließen oder die Anwendung beenden (Macintosh).

Abrollbalken (falls erforderlich) Legt fest, daß Abrollbalken angezeigt werden, wenn der Inhalt über den sichtbaren Bereich hinausgeht. Wenn Sie diese Option nicht ausdrücklich aktivieren, werden keine Abrollbalken angezeigt. Wenn auch die Option **Größenänderungsgriffe** deaktiviert ist, können Anwender den Inhalt nicht sehen, der über die Originalgröße des Fensters hinausgeht.

Größenänderungsgriffe Legt fest, daß der Anwender die Fenstergröße ändern kann, indem er die untere rechte Fensterecke zieht oder auf die Schaltfläche zur Größenänderung in der oberen rechten Ecke klickt. Wenn Sie diese Option nicht ausdrücklich aktivieren, ist die Schaltfläche zur Größenänderung nicht verfügbar, und die untere rechte Ecke kann nicht gezogen werden.

Fenstername Der Name des neuen Fensters. Benennen Sie das neue Fenster, wenn Sie es als Ziel für Hyperlinks verwenden oder mit JavaScript steuern möchten.

5 Klicken Sie auf **OK**.

6 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Popup-Meldung

Die Aktion **Popup-Meldung** blendet ein JavaScript-Warndialogfeld mit einer Meldung ein, die Sie festlegen. JavaScript-Warndialogfelder verfügen nur über eine Schaltfläche (**OK**); daher eignet sich diese Aktion nicht dazu, Anwendern eine Auswahl zu bieten, sondern um Informationen bereitzustellen.

So verwenden Sie die Aktion Popup-Meldung:

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

2 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Popup-Meldung**.

3 Geben die gewünschte Meldung in das Feld **Meldung** ein.

4 Klicken Sie auf **OK**.

5 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Bilder vorausladen

Die Aktion **Bilder vorausladen** lädt Bilder, die nicht sofort auf der Seite angezeigt werden, in den Cache-Speicher des Browsers (z. B. Bilder, die mit Hilfe von Zeitleisten, Verhaltensweisen oder JavaScript vertauscht werden). Damit werden durch das Herunterladen verursachte Verzögerungen verhindert, wenn die Bilder angezeigt werden sollen.

Hinweis: Die Aktion **Bild austauschen** lädt alle hervorgehobenen Bilder automatisch vor, wenn Sie das Kontrollkästchen **Bilder vorausladen** im Dialogfeld **Bild austauschen** aktivieren. Deshalb brauchen Sie **Bilder vorausladen** bei der Aktion **Bild austauschen** nicht zu verwenden.

So verwenden Sie die Aktion Bilder vorausladen:

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

2 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Bilder vorausladen**.

3 Geben Sie den Pfad und Dateinamen des vorauszuladenden Bildes in das Feld **Bild-Quelldatei** ein, oder klicken Sie auf **Durchsuchen**, um eine Bilddatei auszuwählen.

4 Klicken Sie oben im Dialogfeld auf die Schaltfläche mit dem Pluszeichen (+), um das Bild der Liste **Bilder vorausladen** hinzuzufügen.

   Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Pluszeichen, bevor Sie das nächste Bild angeben, da sonst das eben gewählte Bild in der Liste durch das Bild ersetzt wird, das Sie als nächstes wählen.

5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für alle verbleibenden Bilder, die Sie auf der aktuellen Seite vorausladen möchten.

6 Wenn Sie ein Bild aus der Liste **Bilder vorausladen** entfernen möchten, wählen Sie es aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Minuszeichen (-).

7 Klicken Sie auf **OK**.

8 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Ebenen ein-/ausblenden

Die Aktion **Ebenen ein-/ausblenden** blendet eine oder mehrere Ebenen ein oder aus oder stellt die Standardsichtbarkeit wieder her. Diese Aktion eignet sich zum Anzeigen von Informationen, während der Anwender mit der Seite interagiert. Wenn der Anwender die Maus beispielsweise über das Bild einer Pflanze bewegt, können Sie eine Ebene mit folgenden Informationen einblenden: die Wachstumsjahreszeit und -region der Pflanze, wieviel Sonne sie benötigt, wie groß sie wird usw.

So verwenden Sie die Aktion Ebenen ein-/ausblenden:

1 Wählen Sie **Einfügen** > **Ebene**, oder klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Ebene**, und zeichnen Sie eine Ebene im Dokumentfenster.

   Wiederholen Sie diesen Schritt, um weitere Ebenen zu erstellen.

2 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

3 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Ebenen ein-/ausblenden**.

   Wenn **Ebenen ein-/ausblenden** nicht ausgewählt werden kann, ist wahrscheinlich eine Ebene ausgewählt. Da Ebenen in beiden 4.0-Browsern keine Ereignisse akzeptieren, müssen Sie ein anderes Objekt auswählen, z. B. das BODY-Tag oder einen Hyperlink (A-Tag), oder im Popup-Menü **Ereignisse für** die Option **IE 4.0** als Browser wählen.

4 Wählen Sie die Ebene, deren Sichtbarkeit Sie ändern möchten, aus der Liste **Benannte Ebenen** aus.

5 Klicken Sie auf **Einblenden**, um die Ebene anzuzeigen, auf **Ausblenden**, um sie auszublenden, oder auf **Standard**, um ihre Standardsichtbarkeit wiederherzustellen.

6 Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5 für alle weiteren Ebenen, deren Sichtbarkeit Sie zu diesem Zeitpunkt ändern möchten.

7 Klicken Sie auf **OK**.

8 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Ebenen ein-/ausblenden eignet sich auch zum Erstellen einer Vorlade-Ebene. Dabei handelt es sich um eine große Ebene, die den Seiteninhalt zunächst verdeckt, aber ausgeblendet wird, nachdem alle Seitenkomponenten geladen wurden.

So erstellen Sie eine Vorlade-Ebene:

1 Klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Ebene**, und zeichnen Sie eine große Ebene im Dokumentfenster.

   Achten Sie darauf, daß die Ebene den gesamten Seiteninhalt abdeckt.

2 Ziehen Sie den Ebenennamen in der Ebenenpalette an die erste Stelle der Ebenenliste, um festzulegen, daß sich die Ebene in der Stapelreihenfolge ganz oben befindet.

3 Geben Sie in das Texteingabefeld ganz links im Eigenschaften-Inspector Ladevorgang als Ebenennamen ein.

4 Achten Sie darauf, daß die Ebene noch ausgewählt ist, und legen Sie im Eigenschaften-Inspector die Farbe des Seitenhintergrunds als Hintergrundfarbe der Ebene fest.



5 Klicken Sie in die Ebene (die jetzt den Rest des Seiteninhalts verdecken sollte), und geben Sie bei Bedarf eine Meldung ein.

Die Meldungen Die Seite wird geladen. Bitte warten Sie. oder Ladevorgang läuft... teilen den Anwendern beispielsweise mit, daß der Inhalt geladen wird, damit sie nicht denken, die Seite sei leer.

6 Klicken Sie im Tag-Selektor in der unteren linken Ecke des Dokumentfensters auf das <body>-Tag.

7 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** des Verhaltensweisen-Inspectors die Option **Ebenen ein-/ausblenden**.

8 Wählen Sie die Ebene Ladevorgang aus der Liste **Benannte Ebenen**.

9 Klicken Sie auf **Ausblenden**.

10 Klicken Sie auf **OK**.

Bild austauschen

Die Aktion **Bild austauschen** ersetzt ein Bild durch ein anderes, indem das SRC-Attribut des IMG-Tags geändert wird. Verwenden Sie diese Aktion, um Schaltflächen-Rollovers und sonstige Bildeffekte zu erstellen. (Sie können damit auch mehrere Bilder gleichzeitig austauschen.)

Hinweis: Da sich diese Aktion nur auf das SRC-Attribut auswirkt, sollten Sie als Austauschbild ein Bild mit den gleichen Maßen (Breite und Höhe) wie das Originalbild angeben, um Verzerrungen zu vermeiden.

So verwenden Sie die Aktion Bild austauschen:

1. Wählen Sie **Einfügen** > **Bild**, oder klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Bild**, um ein Bild einzufügen.
2. Geben Sie in das Texteingabefeld ganz links im Eigenschaften-Inspector einen Namen für das Bild ein.

   Die Aktion **Bild austauschen** funktioniert auch, wenn Sie die Bilder nicht benennen (sie benennt unbenannte Bilder automatisch, sobald Sie die Verhaltensweise einem Objekt anfügen). Sie können die Bilder im Dialogfeld **Bild austauschen** jedoch einfacher identifizieren, wenn Sie zuvor alle Bilder benannt haben.
3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2, um weitere Bilder einzufügen.
4. Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.
5. Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Bild austauschen**.
6. Wählen Sie in der Liste **Bilder** das Bild aus, dessen Quelle Sie ändern möchten.
7. Geben Sie Pfad und Dateinamen des neuen Bildes in das Feld **Quelle einstellen auf** ein, oder klicken Sie auf **Durchsuchen**, um eine Bilddatei auszuwählen.
8. Wiederholen Sie die Schritte 6 und 7 für alle weiteren Bilder, die geändert werden sollen.
9. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Bilder vorausladen**, damit die neuen Bilder in den Cache-Speicher des Browsers geladen werden.

   Damit werden durch das Herunterladen verursachte Verzögerungen verhindert, wenn die Bilder angezeigt werden sollen.
10. Klicken Sie auf **OK**.

11 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Austauschbild wiederherstellen

Die Aktion **Austauschbild wiederherstellen** stellt für die letzte Gruppe von ausgetauschten Bildern die vorherigen Quelldateien wieder her. Diese Aktion wird immer automatisch angefügt, wenn Sie die Aktion **Bild austauschen** an ein Objekt anfügen; daher müssen Sie diese Aktion in der Regel nicht manuell auswählen.

Formular validieren

Die Aktion **Formular validieren** prüft den Inhalt von angegebenen Textfeldern, um sicherzustellen, daß der Anwender den richtigen Datentyp eingegeben hat. Fügen Sie diese Aktion mit dem onBlur-Ereignis an individuelle Formularfelder an, um die Felder zu überprüfen, während der Anwender das Formular ausfüllt. Sie können die Aktion auch mit dem onSubmit-Ereignis an das Formular anfügen, um mehrere Felder gleichzeitig auszuwerten, wenn der Anwender auf die Schaltfläche **Abschicken** klickt. Wenn Sie diese Aktion an ein Formular anfügen, verhindern Sie, daß das Formular an den Server geschickt wird, wenn die angegebenen Felder ungültige Daten enthalten.

So verwenden Sie die Aktion Formular validieren:

1 Wählen Sie **Einfügen** > **Formular**, oder klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Formular**, um ein Formular einzufügen.

2 Wählen Sie **Einfügen** > **Formularobjekt** > **Textfeld**, oder klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Textfeld**, um ein Textfeld einzufügen.

Wiederholen Sie diesen Schritt, um weitere Textfelder einzufügen.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einzelne Felder zu überprüfen, während der Anwender das Formular ausfüllt, wählen Sie ein Textfeld aus, und wählen Sie dann **Fenster** > **Verhaltensweisen**.
- Um mehrere Felder zu überprüfen, wenn der Anwender das Formular abschickt, klicken Sie im Tag-Selektor unten links im Dokumentfenster auf das <form>-Tag, und wählen Sie **Fenster** > **Verhaltensweisen**.

4 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Formular validieren**.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie ein einzelnes Feld überprüfen, wählen Sie in der Liste **Benannte Felder** das gleiche Feld aus, das Sie auch im Dokumentfenster ausgewählt haben.
- Wenn Sie mehrere Felder überprüfen, wählen Sie in der Liste **Benannte Felder** ein Textfeld aus.

6 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Erforderlich**, wenn das Feld Daten enthalten muß.

7 Wählen Sie eine der folgenden Optionen unter **Akzeptieren** aus:

- Wählen Sie **Alles**, wenn das Feld zwar erforderlich ist, aber keinen besonderen Datentyp benötigt. Wenn **Erforderlich** nicht aktiviert ist, hat diese Option keine Auswirkung (d. h., die Wirkung ist die gleiche, als hätten Sie die Aktion **Formular validieren** nicht an das Feld angefügt).
- Wählen Sie **E-Mail-Adresse**, um zu prüfen, ob das Feld das Zeichen @ enthält.
- Wählen Sie **Zahl**, um zu prüfen, ob das Feld nur numerische Zeichen enthält.
- Wählen Sie **Zahl zwischen**, um zu prüfen, ob das Feld nur Zahlen innerhalb eines bestimmten Bereichs enthält.

8 Wenn Sie mehrere Felder überprüfen, wiederholen Sie die Schritte 6 und 7 für alle weiteren zu überprüfenden Felder.

9 Klicken Sie auf **OK**.

Wenn beim Abschicken des Formulars mehrere Felder validiert werden, wird das `onSubmit`-Ereignis automatisch im Popup-Menü **Ereignisse** angezeigt.

10 Wenn Sie einzelne Felder überprüfen, stellen Sie sicher, daß als Standardereignis `onBlur` oder `onChange` festgelegt ist.

Ist dies nicht der Fall, wählen Sie `onBlur` oder `onChange` aus dem Popup-Menü. Beide Ereignisse lösen die Aktion **Formular validieren** aus, wenn der Anwender den Cursor vom Feld weg bewegt. Sie unterscheiden sich jedoch folgendermaßen: `onBlur` tritt auf, unabhängig davon, ob der Anwender Text in das Feld eingegeben hat; `onChange` tritt dagegen nur auf, wenn der Anwender den Feldinhalt geändert hat. Geben Sie dem `onBlur`-Ereignis den Vorzug, wenn das Feld als erforderlich definiert wurde.

Zeitleiste wiedergeben und Zeitleiste stoppen

Verwenden Sie die Aktionen **Zeitleiste wiedergeben** und **Zeitleiste stoppen**, damit Anwender eine Zeitleiste starten und stoppen können, indem sie auf einen Hyperlink oder auf eine Schaltfläche klicken, oder um eine Zeitleiste automatisch zu starten und zu stoppen, wenn der Anwender den Cursor über einen Hyperlink, ein Bild oder ein anderes Objekt bewegt. Wenn Sie im Zeitleisten-Inspector das Kontrollkästchen **Auto-Wdg.** aktivieren, wird die Aktion **Zeitleiste wiedergeben** automatisch über das `onLoad`-Ereignis an das `BODY`-Tag angefügt.

So verwenden Sie die Aktionen Zeitleiste wiedergeben und Zeitleiste stoppen:

1. Wählen Sie **Fenster** > **Zeitleisten**, um den Zeitleisten-Inspector zu öffnen, und stellen Sie sicher, daß Ihr Dokument eine Zeitleiste enthält.

   Wenn im Zeitleisten-Inspector keine violetten Animationsleisten angezeigt werden, enthält Ihr Dokument keine Zeitleiste. Siehe "Zeitleisten-Animationen erstellen" auf Seite 294.

2. Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

3. Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Zeitleiste wiedergeben** oder **Zeitleiste stoppen**.

4. Wählen Sie im Popup-Menü die Zeitleiste aus, die Sie wiedergeben bzw. stoppen möchten, oder stoppen Sie alle Zeitleisten.

5. Klicken Sie auf **OK**.

6. Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Gehe zu Zeitleisten-Bild

Die Aktion **Gehe zu Zeitleisten-Bild** bewegt den Wiedergabekopf zu dem festgelegten Bild. Sie können diese Aktion im Verhaltenskanal des Zeitleisten-Inspectors einsetzen, damit Abschnitte der Zeitleiste eine bestimmte Anzahl von Schleifen ausführen, um einen Hyperlink oder eine Schaltfläche zum Zurückspulen zu erstellen, oder damit der Anwender an verschiedene Stellen der Animation gelangen kann.

So verwenden Sie die Aktion Gehe zu Zeitleisten-Bild:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Zeitleisten**, um den Zeitleisten-Inspector zu öffnen, und stellen Sie sicher, daß Ihr Dokument eine Zeitleiste enthält.

   Wenn im Zeitleisten-Inspector keine violetten Animationsleisten angezeigt werden, enthält Ihr Dokument keine Zeitleiste. Siehe "Zeitleisten-Animationen erstellen" auf Seite 294.

2 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter "Verhaltensweisen anfügen" auf Seite 262 aus.

   Klicken Sie im Verhaltenskanal der Zeitleiste auf das Bild, dem Sie das Verhalten anfügen möchten.

3 Wählen Sie im Popup-Menü **Aktionen** die Option **Gehe zu Zeitleisten-Bild**.

4 Wählen Sie die gewünschte Zeitleiste aus dem Popup-Menü **Zeitleiste**.

5 Geben Sie in das Feld **Gehe zu Bild** eine Bildnummer ein.

6 Wenn Sie diese Aktion im Verhaltenskanal einer Zeitleiste hinzufügen und der Abschnitt der Zeitleiste zwischen dem im Feld **Gehe zu Bild** angegebenen Bild und dem aktuellen Bild eine Schleife bilden soll, geben Sie in das Feld **Schleife** ein, wie oft das Segment die Schleife durchlaufen soll.

   Dieses Feld muß leer bleiben, wenn Sie die Aktion **Gehe zu Zeitleisten-Bild** nicht an ein Bild in der Zeitleiste anfügen.

7 Klicken Sie auf **OK**.

8 Prüfen Sie, ob das Standardereignis das gewünschte Ereignis ist.

   Ist dies nicht der Fall, wählen Sie ein anderes Ereignis aus dem Popup-Menü aus. Wenn die gewünschten Ereignisse nicht aufgeführt werden, ändern Sie im Popup-Menü **Ereignisse für** den Ziel-Browser.

Animationen mit dynamischem HTML erstellen

Dynamic HTML (DHTML) bezieht sich auf die Fähigkeit, Stil- oder Positionierungseigenschaften mit einer Skripterstellungssprache zu ändern. Zeitleisten verwenden dynamisches HTML, um die Eigenschaften von Ebenen und Bildern in einer Reihe von Frames im Zeitverlauf zu ändern. Mit Zeitleisten können Sie Animationen erstellen, die keine ActiveX-Steuerelemente, Plug-Ins oder Java-Applets benötigen.

Zeitleisten erstellen Animationen, indem Position, Größe, Sichtbarkeit und Stapelreihenfolge einer Ebene im Zeitverlauf geändert werden. Sie eignen sich auch für andere Aktionen, die nach dem Laden der Seiten ausgeführt werden sollen. So können Sie mit Zeitleisten beispielsweise die Quelldatei eines Bildes ändern und zu einem bestimmten Zeitpunkt Verhaltensweisen ausführen. Die Ebenenfunktionen von Zeitleisten funktionieren nur in 4.0- oder neueren Browsern.

Öffnen Sie den HTML-Inspector, um den von einer Zeitleiste generierten JavaScript-Code zu sehen. Der Zeitleisten-Code befindet sich in der MM_initTimelines-Funktion innerhalb eines SCRIPT-Tags im HEAD des Dokuments.

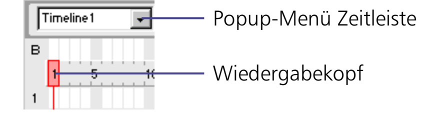
Wenn Sie den HTML-Code eines Dokuments bearbeiten, das Zeitleisten enthält, sollten Sie darauf achten, daß Sie keines der Elemente, auf die eine Zeitleiste verweist, verschieben, umbenennen oder löschen.

Using the Der Zeitleisten-Inspector

Der Zeitleisten-Inspector zeigt die Eigenschaften von Ebenen und Bildern im Zeitverlauf. Wählen Sie **Fenster** > **Zeitleisten**, um den Zeitleisten-Inspector zu öffnen. Siehe auch "Animationen mit dynamischem HTML erstellen" auf Seite 292.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh) auf den Zeitleisten-Inspector, um ein Kontextmenü mit allen relevanten Befehlen zu öffnen.

Wiedergabekopf Zeigt, welches Bild der Zeitleiste momentan auf der Seite angezeigt wird.



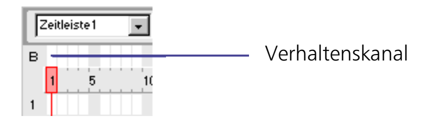
Popup-Menü Zeitleiste Legt fest, welche Zeitleisten des Dokuments im Zeitleisten-Inspector angezeigt werden.

Animationskanäle Zeigen Leisten zum Animieren von Ebenen und Bildern an.

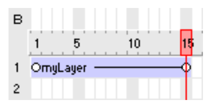
Animationsleisten Zeigen die Dauer jedes Objekts. Eine einzelne Zeile kann mehrere Leisten enthalten, die unterschiedliche Objekte repräsentieren. Es ist aber nicht möglich, ein Objekt in einem bestimmten Bild mit verschiedenen Leisten zu steuern.

Schlüsselbilder Bilder in einer Leiste, in denen Sie Eigenschaften (z. B. die Position) des Objekts festgelegt haben. Dreamweaver berechnet die Zwischenwerte für die Bilder zwischen den Schlüsselbildern. Schlüsselbilder werden durch kleine Kreise gekennzeichnet.

Verhaltenskanal Der Kanal für Verhaltensweisen, die bei einem bestimmten Bild in der Zeitleiste ausgeführt werden sollen.



Bildnummern Geben die Anzahl der Bilder an, die jede Leiste einnimmt. Der Wert zwischen den Schaltflächen **Rückwärts** und **Wiedergeben** bezieht sich auf das aktuelle Bild. Sie steuern die Dauer der Animation, indem Sie die Gesamtanzahl der Bilder und die Anzahl der Bilder pro Sekunde (Bps) festlegen. Die Standardeinstellung von 15 Bildern pro Sekunde stellt eine gute Durchschnittsrate für die meisten Browser mit gängigen Windows- und Macintosh-Systemen dar. Höhere Raten führen nicht unbedingt zu einer Leistungsverbesserung. Browser geben grundsätzlich jedes Bild der Animation wieder, auch wenn sie die angegebene Bildrate auf dem System des Anwenders nicht erreichen können.



Zurückspulen Bewegt den Wiedergabekopf zum ersten Bild in der Zeitleiste zurück.

Rückwärts Bewegt den Wiedergabekopf nach links zum vorigen Bild. Klicken Sie auf **Rückwärts**, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um die Zeitleiste rückwärts abzuspielen.

Wiedergeben Bewegt den Wiedergabekopf nach rechts zum nächsten Bild. Klicken Sie auf **Wiedergeben**, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um die Zeitleiste fortlaufend abzuspielen.

Auto-Wdg. Bewirkt, daß die Zeitleiste automatisch wiedergegeben wird, wenn die aktuelle Seite in einem Browser geladen wird. **Auto-Wdg.** fügt dem BODY-Tag der Seite eine Verhaltensweise an, die die Aktion **Zeitleiste wiedergeben** ausführt, wenn die Seite geladen wird.

Schleife Bewirkt, daß die aktuelle Zeitleiste eine unendliche Schleife ausführt, während die Seite in einem Browser geöffnet ist. **Schleife** fügt das Verhalten **Gehe zu Zeitleisten-Bild** in den Verhaltenskanal ein, und zwar im Anschluß an das letzte Bild der Animation. Doppelklicken Sie in diesem Bild auf das Symbol, um die Parameter der Verhaltensweise zu bearbeiten und die Anzahl an Schleifen zu ändern.

Zeitleisten-Animationen erstellen

Zeitleisten erstellen Animationen, indem Position, Größe, Sichtbarkeit und Stapelreihenfolge der Ebenen geändert werden. Zeitleisten können darüber hinaus die Quelldateien von Bildern ändern.

Zeitleisten können lediglich Ebenen verschieben. Wenn Bilder oder Text verschoben werden sollen, erstellen Sie mit der Schaltfläche **Ebene** der Objektpalette eine Ebene, und fügen Sie Bilder, Text oder sonstigen Inhalt in die Ebene ein. Siehe "Ebenen erstellen" auf Seite 216.

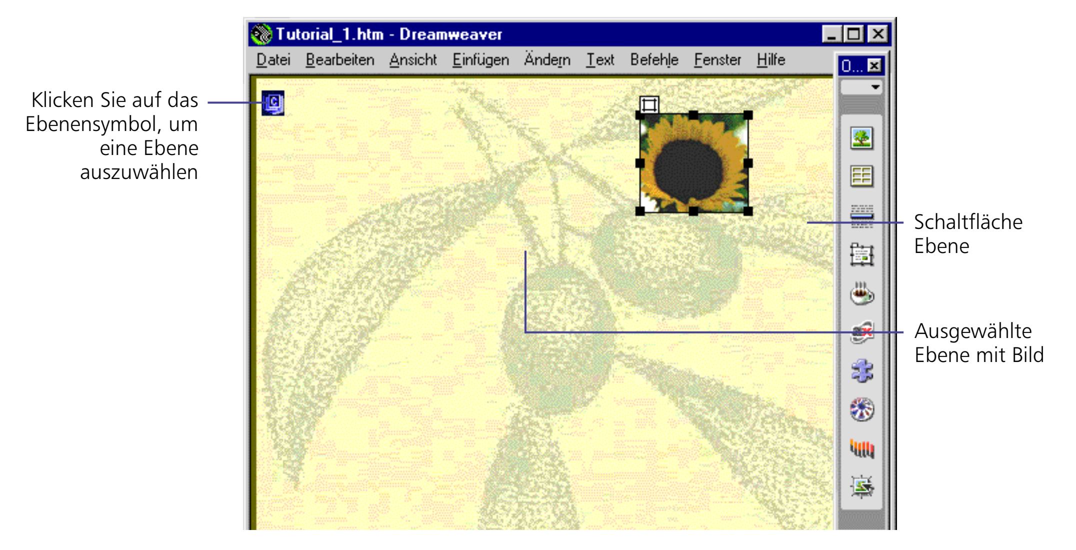
So erstellen Sie eine Zeitleisten-Animation:

1 Wenn Sie eine Ebene animieren möchten, verschieben Sie die Ebene an die Stelle, an der sie sich befinden soll, wenn die Animation beginnt.

2 Wählen Sie **Fenster** > **Zeitleisten**, oder klicken Sie im Launcher auf die Schaltfläche **Zeitleiste**.

3 Wählen Sie die zu animierende Ebene bzw. das zu animierende Bild aus.

Stellen Sie sicher, daß Sie das gewünschte Element ausgewählt haben. Sie können eine Ebene auswählen, indem Sie auf ihr Symbol oder in der Ebenenpalette auf ihren Namen klicken. Siehe auch "Ebenen manipulieren" auf Seite 223. Wenn eine Ebene ausgewählt ist, wird sie von Griffen umgeben, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.



Wenn Sie auf die Ebene selbst klicken, wird ein blinkender Cursor in die Ebene plaziert, die Ebene wird aber nicht ausgewählt.

4 Wählen Sie **Ändern** > **Objekt in Zeitleiste einfügen**, oder ziehen Sie das ausgewählte Objekt einfach in den Zeitleisten-Inspector.

Im ersten Kanal der Zeitleiste ist eine Leiste zu sehen, in der der Name der Ebene bzw. des Bildes angezeigt wird.

Wenn Sie mit einem Bild arbeiten, können Sie nur eine Eigenschaft im Eigenschaften-Inspector ändern, und zwar die Bildquelldatei. Die restlichen Schritte sind in diesem Fall irrelevant. Siehe "Bild- und Ebeneneigenschaften mit Zeitleisten ändern" auf Seite 298.

5 Klicken Sie auf das Schlüsselbildsymbol am Ende der Leiste.

6 Verschieben Sie die Ebene an die Stelle der Seite, an der die Animation enden soll.

7 Wenn Sie die Ebene in einer Kurve verschieben möchten, wählen Sie ihre Animationsleiste aus, und klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh), um ein Schlüsselbild an der Cursorposition einzufügen, oder klicken Sie auf ein Bild in der Mitte der Animationsleiste, und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Schlüsselbild hinzufügen**.

   Wiederholen Sie diesen Schritt, um weitere Schlüsselbilder zu definieren.

8 Halten Sie die Schaltfläche **Wiedergeben** gedrückt, um eine Vorschau der Animation auf der Seite anzusehen.

   Wiederholen Sie diese Vorgehensweise, um der Zeitleiste weitere Ebenen und Bilder hinzuzufügen und eine komplexere Animation zu erstellen.

Eine Zeitleiste durch Ziehen eines Pfades erstellen

Wenn Sie eine Animation mit einem komplexen Pfad erstellen möchten, ist es eventuell effizienter, den Pfad beim Ziehen der Ebene aufzuzeichnen, anstatt einzelne Schlüsselbilder zu erstellen.

So erstellen Sie eine Zeitleiste, indem Sie einen Pfad ziehen:

1 Wählen Sie **Einfügen** > **Ebene**, um eine Ebene zu erstellen.

2 Verschieben Sie die Ebene an die Stelle, an der sie sich befinden soll, wenn die Animation beginnt.

   Stellen Sie sicher, daß Sie das richtige Element ausgewählt haben. Sie können eine Ebene auswählen, indem Sie auf ihr Symbol oder auf ihren Namen in der Ebenenpalette klicken. Siehe auch "Ebenen manipulieren" auf Seite 223.

3 Wählen Sie **Ändern** > **Pfad der Ebene aufzeichnen**.

4 Ziehen Sie die Ebene über die Seite, um einen Pfad zu erstellen.

5 Lassen Sie die Maustaste an der Stelle los, an der die Animation enden soll.

   Dreamweaver fügt der Zeitleiste eine Animationsleiste hinzu und gibt dabei die passende Anzahl an Schlüsselbildern an.

6 Klicken Sie im Zeitleisten-Inspector auf die Schaltfläche **Zurückspulen**. Halten Sie dann die Schaltfläche **Wiedergeben** gedrückt, um eine Vorschau Ihrer Animation zu sehen.

Zeitleisten ändern

Nachdem Sie die grundlegenden Komponenten einer Zeitleiste definiert haben, können Sie nützliche Änderungen vornehmen, z. B. Bilder hinzufügen und entfernen, die Startzeit der Animation ändern usw.

So ändern Sie eine Zeitleiste mit einer der folgenden Methoden:

- Ziehen Sie das Symbol des letzten Bildes, um die Animation zu verlängern. Alle Schlüsselbilder in der Animation werden daraufhin verschoben, so daß ihre relative Position konstant bleibt. Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, während Sie das Symbol des letzten Bildes ziehen, um zu verhindern, daß die anderen Schlüsselbilder verschoben werden.
- Bewegen Sie das Schlüsselbildsymbol in der Leiste nach links oder rechts, damit die Ebene die Schlüsselbildposition früher oder später erreicht.
- Wählen Sie eine oder alle zur Animation gehörenden Leisten aus, und ziehen Sie sie nach links oder rechts, um die Startzeit der Animation zu ändern. (Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um mehrere Leisten auszuwählen.)
- Wählen Sie die ganze Leiste aus, und ziehen Sie das Objekt auf der Seite, um die Position des Animationspfades insgesamt zu verschieben. Dreamweaver paßt dabei die Position aller Schlüsselbilder an. Wenn Sie Änderungen vornehmen, während eine ganze Leiste ausgewählt ist, wirken sich diese Änderungen auf alle Schlüsselbilder aus.
- Wählen Sie **Ändern** > **Zeitleiste** > **Bild hinzufügen** oder **Bild entfernen**, um Bilder zur Zeitleiste hinzuzufügen oder daraus zu entfernen.
- Klicken Sie auf **Auto-Wdg.**, um die Zeitleiste automatisch wiederzugeben, wenn die Seite in einem Browser geöffnet wird. **Auto-Wdg**. fügt der Seite eine Verhaltensweise an, die die Aktion **Zeitleiste wiedergeben** ausführt, wenn die Seite geladen wird.
- Klicken Sie auf **Schleife**, damit die Zeitleiste eine fortlaufende Schleife ausführt. **Schleife** fügt das Verhalten **Gehe zu Zeitleisten-Bild** in den Verhaltenskanal ein, und zwar im Anschluß an das letzte Bild der Animation. Sie können die Parameter dieser Verhaltensweise bearbeiten, um die Anzahl der Schleifen zu definieren.

Bild- und Ebeneneigenschaften mit Zeitleisten ändern

Sie können mit Zeitleisten nicht nur Ebenen verschieben, sondern auch die Quelldatei eines Bildes sowie die Sichtbarkeit, Größe und Stapelreihenfolge einer Ebene ändern.

So ändern Sie Bild- und Ebeneneigenschaften mit Zeitleisten:

1 Führen Sie im Zeitleisten-Inspector einen der folgenden Schritte aus:

► Wählen Sie in der Leiste, die das zu ändernde Objekt steuert, ein vorhandenes Schlüsselbild aus. (Start- und Endbild sind Schlüsselbilder.)

► Um ein neues Schlüsselbild zu erstellen, klicken Sie auf ein Bild in der Mitte der Animationsleiste, und wählen Sie **Ändern** > **Zeitleiste** > **Schlüsselbild hinzufügen**, oder klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh) auf ein Bild in der Animationsleiste.

2 Definieren Sie neue Eigenschaften für das Objekt, indem Sie eine der folgenden Optionen wählen:

► Wenn Sie die Quelldatei eines Bildes ändern möchten, klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf das Ordnersymbol neben dem Feld **Qu.**, um ein neues Bild zu suchen und auszuwählen.

► Wenn Sie die Sichtbarkeit einer Ebene ändern möchten, wählen Sie im Popup-Menü **Sichtb**. des Eigenschaften-Inspectors entweder **sichtbar**, **unsichtbar** oder **übernehmen**. Siehe auch "Sichtbarkeit der Ebenen ändern" auf Seite 229.

► Wenn Sie die Größe einer Ebene ändern möchten, ziehen Sie die Größenänderungsgriffe, oder geben Sie im Eigenschaften-Inspector neue Werte in die Felder für Breite und Höhe ein. Internet Explorer 4.0 ist zur Zeit der einzige Browser, der die Größe einer Ebene dynamisch ändern kann.

► Wenn Sie die Stapelreihenfolge einer Ebene ändern möchten, geben Sie einen neuen Wert in das Feld **Z-Index** ein, oder verwenden Sie die Ebenenpalette, um die Stapelreihenfolge der aktuellen Ebene zu ändern. Siehe auch "Stapelreihenfolge der Ebenen ändern" auf Seite 229.

3 Halten Sie die Schaltfläche **Wiedergeben** gedrückt, um die Animation anzuzeigen.

Die momentan ausgewählte Ebene ist immer sichtbar und befindet sich grundsätzlich an erster Stelle der Stapelreihenfolge. Deaktivieren Sie alle Ebenen, damit die Zeitleiste die Stapelreihenfolge oder Sichtbarkeit steuern kann.

Mehrere Zeitleisten verwenden

Anstatt sämtliche Vorgänge auf einer Seite über eine einzige Zeitleiste zu steuern, können Sie sich die Arbeit erleichtern, indem Sie separate Zeitleisten verwenden, um bestimmte Seitenbereiche zu steuern. Die Seite kann auch interaktive Elemente enthalten, die unterschiedliche Zeitleisten auslösen. So können z. B. Schaltflächen verschiedene Zeitleisten-Animationen auslösen.

So verwalten Sie mehrere Zeitleisten mit den folgenden Optionen:

- Um eine neue Zeitleiste zu erstellen, wählen Sie **Ändern** > **Zeitleiste** > **Zeitleiste hinzufügen**.
- Um eine Zeitleiste zu löschen, wählen Sie **Ändern** > **Zeitleiste** > **Zeitleiste entfernen**.
- Um eine Zeitleiste umzubenennen, wählen Sie **Ändern** > **Zeitleiste** > **Zeitleiste umbenennen**, oder geben Sie in das Popup-Menü **Zeitleiste** einen neuen Namen ein.
- Um eine andere Zeitleiste im Zeitleisten-Inspector anzuzeigen, wählen Sie im Popup-Menü **Zeitleiste** des Zeitleisten-Inspectors eine neue Zeitleiste.

Animationen kopieren und einfügen

Wenn Sie mit Ihrer Animationssequenz zufrieden sind, können Sie sie kopieren und in einen anderen Bereich der aktuellen Zeitleiste, in eine andere Zeitleiste im gleichen Dokument oder in eine Zeitleiste in einem anderen Dokument einfügen. Sie können außerdem mehrere Sequenzen gleichzeitig kopieren und einfügen.

So können Sie Animationssequenzen ausschneiden, kopieren und einfügen:

1. Klicken Sie auf eine Animationsleiste, um eine Sequenz auszuwählen. Wenn Sie mehrere Sequenzen auswählen möchten, halten Sie beim Klicken die Umschalttaste gedrückt. Drücken Sie Strg-A (Windows) bzw. Befehlstaste-A (Macintosh), um alle Sequenzen auszuwählen.
2. Kopieren Sie die Auswahl, oder schneiden Sie sie aus.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Bewegen Sie den Wiedergabekopf an eine andere Stelle in der aktuellen Zeitleiste.
- Wählen Sie eine andere Zeitleiste aus dem Popup-Menü **Zeitleiste**.
- Öffnen Sie ein anderes Dokument, oder erstellen Sie ein neues Dokument, und klicken Sie in den Zeitleisten-Inspector.

4 Fügen Sie die Auswahl in die Zeitleiste ein.

   Die Animationsleisten für ein Objekt können sich nicht überlappen, da eine Ebene sich nicht gleichzeitig an zwei Stellen befinden kann (und ein Bild auch nicht gleichzeitig zwei verschiedene Quellen haben kann). Wenn die eingefügte Animationsleiste eine andere Animationsleiste des gleichen Objekts überlappen würde, verschiebt Dreamweaver die Auswahl automatisch zum ersten nicht überlappenden Bild.

Wenn Sie Animationssequenzen in ein anderes Dokument einfügen, sollten Sie die beiden folgenden Prinzipien beachten:

- Wenn Sie eine Animationssequenz für eine Ebene kopieren und das neue Dokument eine Ebene mit dem gleichen Namen enthält, weist Dreamweaver die Animationseigenschaften der vorhandenen Ebene im neuen Dokument zu.
- Wenn Sie eine Animationssequenz für eine Ebene kopieren und das neue Dokument keine Ebene mit dem gleichen Namen enthält, fügt Dreamweaver die Ebene und ihren Inhalt aus dem Originaldokument zusammen mit der Animationssequenz ein. Um die eingefügte Animationssequenz einer anderen Ebene im neuen Dokument zuzuweisen, wählen Sie im Kontextmenü die Option **Objekt ändern**, und wählen Sie dann den Namen der zweiten Ebene aus dem Popup-Menü aus. Löschen Sie gegebenenfalls die eingefügte Ebene. Siehe "Eine Animationssequenz einem anderen Objekt zuweisen" auf Seite 300.

Eine Animationssequenz einem anderen Objekt zuweisen

Sie können Zeit sparen, indem Sie eine Animationssequenz einmal erstellen und sie anschließend den restlichen Ebenen in Ihrem Dokument zuweisen.

So weisen Sie eine vorhandene Animationssequenz anderen Objekten zu:

1. Wählen Sie die gewünschte Animationssequenz im Zeitleisten-Inspector aus, und kopieren Sie sie.
2. Klicken Sie auf ein beliebiges Bild des Zeitleisten-Inspectors, und fügen Sie die Sequenz ein.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh) auf die eingefügte Animationssequenz, und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Objekt ändern**.
4. Wählen Sie im daraufhin angezeigten Dialogfeld ein anderes Objekt aus dem Popup-Menü, und klicken Sie auf **OK**.

5 Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4 für alle weiteren Objekte, die die gleiche Animationssequenz haben sollen.

Sie können die Animation auch einer anderen Ebene zuweisen, nachdem Sie die Animationssequenz erstellt haben. Führen Sie dazu einfach die Schritte 3 und 4 aus (das Kopieren und Einfügen ist in diesem Fall überflüssig).

Verhaltensweisen in Zeitleisten verwenden

Plazieren Sie Verhaltensweisen in Zeitleisten, damit sie an einem bestimmten Bild in der Zeitleiste ausgeführt werden.

So plazieren Sie eine Verhaltensweise in eine Zeitleiste:

1 Doppelklicken Sie im Verhaltenskanal des Zeitleisten-Inspectors auf ein Bild.

2 Definieren Sie das Verhalten mit dem Verhaltensweisen-Inspector.

Das einzige Ereignis, das in einer Zeitleiste eine Aktion auslösen kann, ist beispielsweise ein `onFrame7`-Ereignis; das heißt, die Aktion wird ausgelöst, wenn die Animation ein bestimmtes Bild erreicht.

Das Verhalten kann sich auf ein beliebiges Objekt auf der Seite, nicht nur auf Objekte in der Zeitleiste auswirken. Zeigen Sie eine Vorschau der Zeitleiste in einem Browser an, um zu sehen, wie das Verhalten sich auswirkt. Eine Vorschau von Verhaltensweisen ist in Dreamweaver nicht möglich.

Zeitleisten mit Verhaltensaktionen steuern

Fügen Sie die hier aufgeführten Verhaltensaktionen an einen Hyperlink, eine Schaltfläche oder ein anderes Objekt an, um Zeitleisten zu steuern. Sie können interessante Effekte erzielen, indem Sie Verhaltensweisen, die diese Aktionen enthalten, in den Verhaltenskanal plazieren. So können Sie beispielsweise erreichen, daß eine Zeitleiste sich selbst stoppt. Siehe auch "Verhaltensweisen – Überblick" auf Seite 262.

Gehe zu Zeitleisten-Bild Bewirkt, daß die Zeitleiste zu einem bestimmten Bild übergeht. Das Kontrollkästchen **Schleife** im Zeitleisten-Inspector fügt nach dem letzten Bild der Animation die Aktion **Gehe zu Zeitleisten-Bild** ein. Dadurch wird wieder Bild 1 aufgerufen, und die Animation beginnt von vorne.

Zeitleiste wiedergeben Spielt eine Zeitleiste ab dem ersten Bild ab. Das Kontrollkästchen **Auto-Wdg**. im Zeitleisten-Inspector führt die Aktion **Zeitleiste wiedergeben** aus, wenn die Seite geladen wird.

Zeitleiste stoppen Stoppt eine Zeitleiste.

Zeitleisten umbenennen

Wenn Sie eine im Zeitleisten-Inspector angezeigte Zeitleiste umbenennen möchten, wählen Sie **Ändern** > **Zeitleiste** > **Zeitleiste umbenennen**, und geben Sie einen neuen Namen ein, oder geben Sie einen neuen Namen in das Popup-Menü **Zeitleiste** ein.

Wenn Ihr Dokument die Verhaltensaktion **Zeitleiste wiedergeben** enthält (wenn es beispielsweise eine Schaltfläche enthält, auf die der Anwender klicken muß, damit die Zeitleiste gestartet wird), müssen Sie das Verhalten bearbeiten, so daß der neue Zeitleisten-Name verwendet wird.

Animationstips für Zeitleisten

Folgende Vorschläge können die Leistung Ihrer Animationen verbessern und die Erstellung von Animationen erleichtern:

- Blenden Sie Ebenen ein und aus, anstatt die Quelldatei für Animationen mit mehreren Bildern zu ändern. Wenn Sie die Quelldatei eines Bildes wechseln, kann dies die Animation verlangsamen, da das neue Bild heruntergeladen werden muß. Sie vermeiden auffällige Pausen oder fehlende Bilder, wenn alle Bilder in ausgeblendeten Ebenen heruntergeladen werden, bevor die Animation ausgeführt wird.
- Verlängern Sie die Animationsleisten, um eine gleichmäßigere Bewegung zu erzielen. Wenn eine Animation nicht gleichmäßig abläuft und Bilder von Position zu Position springen, ziehen Sie in der Animationsleiste der Ebene das Endbild, um die Bewegung auf mehr Bilder zu verteilen. Dadurch werden zwischen dem Start- und Endpunkt der Bewegung mehr Datenpunkte erstellt. Dies führt außerdem dazu, daß sich das Objekt langsamer bewegt. Sie können zwar versuchen, die Geschwindigkeit zu erhöhen, indem Sie einen höheren Wert für Bilder pro Sekunde (Bps) angeben; bedenken Sie dabei jedoch, daß 15 Bps bei den meisten Browsern auf herkömmlichen Systemen die maximale Geschwindigkeit für Animationen ist. Testen Sie die Animation auf verschiedenen Systemen mit unterschiedlichen Browsern, um die besten Einstellungen zu ermitteln.
- Verzichten Sie darauf, große Bitmaps zu animieren. Verbessern Sie die Animationsgeschwindigkeit, indem Sie große Bilder nicht bewegen. Erstellen Sie statt dessen zusammengesetzte Bilder, und bewegen Sie kleine Bildbereiche. Wenn Sie beispielsweise ein fahrendes Auto zeigen möchten, brauchen Sie nur die Reifen zu animieren.
- Erstellen Sie einfache Animationen. Erstellen Sie keine Animationen, die die Funktionsfähigkeit der aktuellen Browser übersteigen. Browser spielen grundsätzlich jedes Bild in einer Zeitleisten-Animation ab, auch bei fallender System- oder Internet-Leistung.

Filme, Applets und andere Multimedia-Elemente hinzufügen

Um ein Java-Applet, einen Shockwave-Film, einen Flash Player-Film oder ein beliebiges ActiveX-Steuerelement bzw. Netscape-Plug-In auf einer Seite einzufügen, plazieren Sie den Cursor an der Stelle, an der sich das Objekt befinden soll, und klicken Sie in der Objektpalette auf die entsprechende Schaltfläche. Mit den Schaltflächen der Objektpalette wird der erforderliche HTML-Code eingefügt, um ein Objekt auf der Seite anzuzeigen. Legen Sie die Quelldatei, die Maße und sonstige Parameter im Eigenschaften-Inspector fest.

Hinweis: Es gibt keinen allgemein gültigen Standard zum Identifizieren der Quelldateien von ActiveX-Steuerelementen. Schlagen Sie in der Dokumentation des jeweiligen ActiveX-Steuerelements nach, um festzustellen, welche Parameter verwendet werden sollten.

Shockwave-Filme einfügen

Shockwave ist der Macromedia-Standard für interaktives Multimedia auf dem Web. Hierbei handelt es sich um ein komprimiertes Format, mit dem Multimedia-Dateien, die in Macromedia Director erstellt wurden, schnell heruntergeladen und von den gängigsten Browsern wiedergegeben werden können.

Die Software zur Wiedergabe von Shockwave-Filmen ist als Netscape-Plug-In und als ActiveX-Steuerelement erhältlich. Wenn Sie einen Shockwave-Film einfügen, verwendet Dreamweaver sowohl das OBJECT-Tag (für das ActiveX-Steuerelement) als auch das EMBED-Tag (für das Plug-In), um in allen Browsern optimale Ergebnisse zu erzielen. Wenn Sie im Eigenschaften-Inspector Änderungen am Film vornehmen, ordnet Dreamweaver Ihre Angaben den entsprechenden Parametern für das OBJECT- und das EMBED-Tag zu.

So fügen Sie einen Shockwave-Film ein:

1. Plazieren Sie den Cursor an der Stelle, an der ein Shockwave-Film eingefügt werden soll.
2. Klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Shockwave**.
3. Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld eine Filmdatei aus.
4. Geben Sie Höhe und Breite des Films in die Felder **H** und **B** des Eigenschaften-Inspectors ein.

   Sonst werden keine weiteren Eigenschaften benötigt. Zusätzliche Informationen zu anderen Eigenschaften finden Sie unter "Shockwave-Eigenschaften" auf Seite 304.

Shockwave-Eigenschaften

Um sowohl in Internet Explorer als auch in Netscape ein optimales Ergebnis zu gewährleisten, verwendet Dreamweaver beim Einfügen von Shockwave-Filmen sowohl das OBJECT-Tag als auch das EMBED-Tag. (OBJECT ist das von Microsoft für ActiveX-Steuerelemente definierte Tag, und EMBED ist das von Netscape für Plug-Ins definierte Tag.) Doppelklicken Sie auf einen Shockwave-Film, um die Eigenschaften im Eigenschaften-Inspector anzuzeigen. Siehe auch "Shockwave-Filme einfügen" auf Seite 303.

Der Eigenschaften-Inspector zeigt zunächst nur die am häufigsten verwendeten Eigenschaften an. Klicken Sie unten rechts auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften anzuzeigen.

Name Legt einen Namen fest, um den Film bei der Skripterstellung zu identifizieren. Geben Sie in das unbeschriftete Feld ganz links im Eigenschaften-Inspector einen Namen ein.

B und H Legen die Höhe und Breite des Films in Pixeln fest. Sie können auch folgende Einheiten festlegen: *pc* (Pica), *pt* (Punkt), *in* (Zoll), *mm* (Millimeter), *cm* (Zentimeter) oder *%* (Prozentsatz vom Wert des übergeordneten Elements). Zwischen dem Wert und der Abkürzung darf keine Leerstelle stehen, z. B. 3mm.

Datei Legt den Pfad zur Shockwave-Filmdatei fest. Geben Sie einen Wert ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol rechts neben dem Feld, um die Datei zu suchen.

Tag Legt die Tags fest, mit denen der Shockwave-Film identifiziert wird. Sie können OBJECT und EMBED oder Nur Object bzw. Nur Embed auswählen. Es empfiehlt sich, den Standardwert OBJECT und EMBED beizubehalten.

Ausrichten Legt fest, wie der Film auf der Seite ausgerichtet wird. Die jeweiligen Optionen werden unter "Elemente ausrichten" auf Seite 192 beschrieben.

Hg-Farbe Legt eine Hintergrundfarbe für den Filmbereich fest. Diese Farbe wird auch angezeigt, wenn der Film nicht wiedergegeben wird (beim Laden und nach der Wiedergabe).

ID Definiert den optionalen ActiveX ID-Parameter. Dieser Parameter wird am häufigsten verwendet, um Informationen zwischen ActiveX-Steuerelementen weiterzugeben.

Rahmen Legt die Breite des Rahmens fest, der den Film umgibt.

V-Abstand und **H-Abstand** Legen die Anzahl an Pixeln für den Leerraum oberhalb, unterhalb und zu beiden Seiten des Films fest.

Alt-Bild (nur OBJECT) Legt ein Bild fest, das angezeigt werden soll, wenn der Browser keine ActiveX-Steuerelemente unterstützt.

Parameter Öffnet ein Dialogfeld, in das Sie weitere Parameter eingeben können, die an den Shockwave-Film weitergegeben werden sollen. Der Shockwave-Film muß entsprechend konfiguriert worden sein, damit er diese Parameter empfangen kann. Siehe "Informationen zu Parametern" auf Seite 313.

Flash Player-Filme einfügen

Macromedias Flash-Technologie ist eine ausgezeichnete Lösung für vektorbasierte Grafiken und Animationen. Flash Player ist sowohl als Netscape-Plug-In als auch als ActiveX-Steuerelement für Internet Explorer erhältlich, und er ist in den neuesten Versionen von Netscape Navigator, Windows 98 und America Online integriert.

Wenn Sie einen Flash Player-Film einfügen, verwendet Dreamweaver sowohl das (von Microsoft für das ActiveX-Steuerelement definierte) OBJECT-Tag als auch das (von Netscape definierte) EMBED-Tag, um in allen Browsern optimale Ergebnisse zu erzielen. Wenn Sie im Eigenschaften-Inspector Änderungen am Film vornehmen, ordnet Dreamweaver Ihre Angaben den entsprechenden Parametern für das OBJECT- und das EMBED-Tag zu.

So fügen Sie einen Flash Player-Film ein:

1. Plazieren Sie den Cursor an der Stelle, an der Sie einen Film einfügen möchten.
2. Klicken Sie in der Objektpalette auf die Schaltfläche **Flash Player**.
3. Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld eine Filmdatei aus.
4. Geben Sie Höhe und Breite des Films in die Felder **H** und **B** des Eigenschaften-Inspectors ein.
5. Sonst werden keine weiteren Eigenschaften benötigt. Zusätzliche Informationen zu den anderen Eigenschaften finden Sie unter "Flash Player-Eigenschaften" auf Seite 306.

Flash Player-Eigenschaften

Um sowohl in Internet Explorer als auch in Netscape optimale Ergebnisse zu gewährleisten, verwendet Dreamweaver beim Einfügen von Flash Player-Filmen sowohl das OBJECT-Tag als auch das EMBED-Tag. (Das OBJECT-Tag wurde von Microsoft für ActiveX-Steuerelemente definiert, und das EMBED-Tag wurde von Netscape für Plug-Ins definiert.) Doppelklicken Sie auf einen Flash Player-Film, um die folgenden Eigenschaften im Eigenschaften-Inspector anzuzeigen. Siehe auch "Flash Player-Filme einfügen" auf Seite 305.

Der Eigenschaften-Inspector zeigt zunächst nur die am häufigsten verwendeten Eigenschaften an. Klicken Sie unten rechts auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften anzuzeigen.

Name Legt einen Namen fest, um den Film bei der Skripterstellung zu identifizieren. Geben Sie in das unbeschriftete Feld ganz links im Eigenschaften-Inspector einen Namen ein.

B und **H** Legen die Höhe und Breite des Films in Pixeln fest. Sie können auch folgende Maßeinheiten festlegen: *pc* (Pica), *pt* (Punkt), *in* (Zoll), *mm* (Millimeter), *cm* (Zentimeter) oder *%* (Prozentsatz vom Wert des übergeordneten Elements). Zwischen dem Wert und der Abkürzung darf keine Leerstelle stehen, z. B. 3mm.

Datei Legt den Pfad der Flash Player-Filmdatei fest. Geben Sie einen Pfad ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol rechts neben dem Feld, um die Datei zu suchen.

Tag Legt die Tags fest, mit denen der Film identifiziert wird. Sie können OBJECT und EMBED bzw. Nur OBJECT oder Nur EMBED auswählen. Es empfiehlt sich, den Standardwert OBJECT und EMBED beizubehalten.

Ausrichten Legt fest, wie der Film auf der Seite ausgerichtet wird. Die jeweiligen Optionen werden unter "Elemente ausrichten" auf Seite 192 beschrieben.

Hg-Farbe Legt eine Hintergrundfarbe für den Filmbereich fest. Diese Farbe wird auch angezeigt, wenn der Film nicht wiedergegeben wird (beim Laden und nach der Wiedergabe).

ID Definiert den optionalen ActiveX ID-Parameter. Dieser Parameter wird am häufigsten verwendet, um Informationen zwischen ActiveX-Steuerelementen weiterzugeben.

Rahmen Legt die Breite des Rahmens fest, der den Film umgibt.

V-Abstand und **H-Abstand** Legen die Anzahl an Pixeln für den Leerraum oberhalb, unterhalb und zu beiden Seiten des Films fest.

Alt.-Bild (nur OBJECT) Legt das Bild fest, das angezeigt werden soll, wenn der Browser des Anwenders keine ActiveX-Steuerelemente unterstützt.

Parameter Öffnet ein Dialogfeld, in das Sie zusätzliche Parameter eingeben können, die an den Film weitergegeben werden sollen. Der Film muß entsprechend konfiguriert worden sein, damit er diese Parameter empfangen kann. Siehe "Informationen zu Parametern" auf Seite 313.

Qualität Setzt den QUALITY-Parameter für die OBJECT- und EMBED-Tags, die den Film ausführen. Eine Beschreibung der Optionen finden Sie in der Flash-Dokumentation. Folgende Optionen stehen zur Auswahl: **Niedrig**, **Auto-Niedrig**, **Auto-Hoch** und **Hoch**.

Skalierung Setzt den SCALE-Parameter für die OBJECT- und EMBED-Tags, die den Film ausführen. Eine Beschreibung der Optionen finden Sie in der Flash-Dokumentation.

Auto-Wdg. Gibt den Film automatisch wieder, wenn die Seite geladen wird.

Schleife Bewirkt, daß der Film eine Endlosschleife ausführt.

Aftershock-Objekte einfügen und bearbeiten

Aftershock ist ein Dienstprogramm von Macromedia, das den HTML-Code generiert, der zum Wiedergeben von Shockwave- oder Flash Player-Filmen erforderlich ist. Sie können von Aftershock erstellte Dateien in Dreamweaver öffnen und ihren Inhalt in andere Dreamweaver-Dokumente einfügen. Wenn Sie Aftershock-Objekte bearbeiten möchten, installieren Sie Aftershock auf Ihrem System, und starten Sie das Programm über den Eigenschaften-Inspector.

So fügen Sie Aftershock-Objekte in Dreamweaver ein:

1 Öffnen Sie eine von Aftershock erstellte HTML-Datei in Dreamweaver.

   Aftershock-Elemente werden in Dreamweaver als nicht editierbare Objekte angezeigt. Wenn ein Objekt ein Vorschaubild enthält, zeigt Dreamweaver dieses Bild an.

2 Kopieren Sie den Inhalt der Datei in ein anderes Dreamweaver-Dokument.

So bearbeiten Sie ein Aftershock-Objekt:

1 Doppelklicken Sie auf ein Aftershock-Objekt, um den Eigenschaften-Inspector zu öffnen.

2 Klicken Sie auf **Aftershock starten**.

3 Bearbeiten Sie die Datei in Aftershock, speichern Sie die Änderungen, und beenden Sie das Dienstprogramm.

   Wenn Sie Aftershock beenden, aktualisiert Dreamweaver den Inhalt des Aftershock-Objekts mit den neuen Informationen.

Eigenschaften von Netscape-Plug-Ins

Nachdem Sie ein Netscape-Plug-In eingefügt haben, können Sie seine Parameter im Eigenschaften-Inspector festlegen. Doppelklicken Sie auf ein Netscape-Plug-In, damit folgende Eigenschaften im Eigenschaften-Inspector angezeigt werden.

Siehe auch "Filme, Applets und andere Multimedia-Elemente hinzufügen" auf Seite 303.

Der Eigenschaften-Inspector zeigt zunächst nur die am häufigsten verwendeten Eigenschaften an. Klicken Sie unten rechts auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften anzuzeigen.

Plug-In Legt einen Namen fest, mit dem das Plug-In bei der Skripterstellung identifiziert wird. Geben Sie in das unbeschriftete Feld ganz links im Eigenschaften-Inspector einen Namen ein.

B und **H** Legen in Pixeln die Höhe und Breite fest, die dem Objekt auf der Seite zugewiesen werden. Sie können auch folgende Maßeinheiten angeben: *pc* (Pica), *pt* (Punkt), *in* (Zoll), *mm* (Millimeter), *cm* (Zentimeter) oder *%* (Prozentsatz vom Wert des übergeordneten Elements). Zwischen dem Wert und der Abkürzung darf keine Leerstelle stehen, z. B. 3mm.

Quelle Legt die Quelldatendatei fest. Geben Sie einen Dateinamen ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um die Datei zu suchen und auszuwählen.

Plg-Url Legt den URL des PLUGINSPAGE-Attributs fest. Geben Sie den vollständigen URL der Site ein, von der die Anwender das Plug-In herunterladen können. Wenn der Besucher Ihrer Seite nicht über das Plug-In verfügt, versucht der Browser, es von diesem URL herunterzuladen.

Ausrichten Legt fest, wie das Objekt auf der Seite ausgerichtet wird. Die jeweiligen Optionen werden unter "Elemente ausrichten" auf Seite 192 beschrieben.

Alt Legt den alternativen Inhalt fest, der angezeigt werden soll, wenn der Browser des Anwenders das EMBED-Tag nicht unterstützt. Wenn Sie ein Bild wählen, wird es mit dem NOEMBED-Tag wiedergegeben. Wenn Sie Text eingeben, wird er mit dem ALT-Attribut des EMBED-Tags wiedergegeben.

V-Abstand und **H-Abstand** Legen die Anzahl an Pixeln für den Leerraum oberhalb, unterhalb und zu beiden Seiten des Plug-Ins fest.

Rahmen Legt die Breite des Rahmens fest, der das Plug-In umgibt.

Parameter Öffnet ein Dialogfeld, in das Sie zusätzliche Parameter eingeben können, die an das Netscape-Plug-In weitergegeben werden sollen. Viele Plug-Ins reagieren auf Sonderparameter. Das Flash-Plug-In enthält z. B. Parameter für BGCOLOR, SALIGN und SCALE. Siehe "Informationen zu Parametern" auf Seite 313.

Plug-Ins im Dokumentfenster wiedergeben

Sie können direkt im Dokumentfenster eine Vorschau von Filmen und Animationen anzeigen, für die Plug-Ins erforderlich sind (d. h. Elemente, die das EMBED-Tag verwenden). Es ist jedoch nicht möglich, Filme oder Animationen anzuzeigen, für die ActiveX-Steuerelemente erforderlich sind. Sie können alle Plug-In-Elemente gleichzeitig wiedergeben, um die Seite so anzuzeigen, wie der Anwender sie sieht, oder Sie können jedes Plug-In-Element separat wiedergeben, um sicherzustellen, daß Sie das richtige Multimedia-Element eingebettet haben.

Sie müssen die richtigen Plug-Ins auf Ihrem Computer installieren, um Filme wiedergeben zu können. Dreamweaver sucht beim Programmstart automatisch nach installierten Plug-Ins und durchsucht dabei zuerst den Ordner *Configuration/Plugins* und anschließend die Plug-In-Ordner aller installierten Browser.

So geben Sie den Inhalt eines Plug-Ins im Dokumentfenster wieder:

1 Fügen Sie ein oder mehrere Multimedia-Elemente ein, indem Sie **Einfügen** > **Shockwave**, **Einfügen** > **Flash-Film** oder **Einfügen** > **Plug-In** wählen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie eines der eingefügten Multimedia-Elemente aus, und wählen Sie dann **Ansicht** > **Plug-Ins** > **Wiedergeben**.
- Wählen Sie **Ansicht** > **Plug-Ins** > **Alle wiedergeben**, um alle Multimedia-Elemente auf der Seite wiederzugeben, für die Plug-Ins erforderlich sind.

So stoppen Sie die Wiedergabe des Plug-In-Inhalts:

- Wählen Sie ein Multimedia-Element aus, und wählen Sie dann **Ansicht** > **Plug-Ins** > **Stoppen**, oder wählen Sie **Ansicht** > **Plug-Ins** > **Alle stoppen**, um die Wiedergabe des Inhalts aller Plug-Ins zu stoppen.

Fehlerbehebung

Wenn Sie die oben angegebenen Schritte ausgeführt haben, jedoch nicht der gesamte Inhalt des Plug-Ins im Dokumentfenster wiedergegeben wird, versuchen Sie folgendes:

- Stellen Sie sicher, daß das zugehörige Plug-In auf Ihrem Computer installiert ist und daß die Plug-In-Version mit der Filmversion kompatibel ist.
- Öffnen Sie die Datei *badplugins.cfg* in einem Texteditor, und überprüfen Sie, ob das problematische Plug-In in dieser Datei aufgeführt wird. Die Datei *badplugins.cfg* enthält eine Liste der Plug-Ins, die einen Programmabsturz oder andere schwerwiegende Probleme verursachen. (Wenn bei einem bestimmten Plug-In Probleme auftreten, sollten Sie es dieser Datei hinzufügen.)
- Prüfen Sie, ob der Arbeitsspeicher ausreicht. (Wenn Sie mit einem Macintosh arbeiten, überprüfen Sie auch, ob Sie Dreamweaver genügend Arbeitsspeicher zugewiesen haben.) Einige Plug-Ins benötigen 2 bis 5 MB zusätzlichen Speicher, damit sie ausgeführt werden können.

ActiveX-Eigenschaften

Nachdem Sie ein AxtiveX-Objekt eingefügt haben, können Sie im Eigenschaften-Inspector weitere Parameter festlegen. Es gibt keinen allgemein gültigen Standard zum Identifizieren der Datendateien von ActiveX-Steuerelementen. Schlagen Sie in der Dokumentation des verwendeten ActiveX-Steuerelements nach, um festzustellen, welche Parameter verwendet werden sollten. Klicken Sie im Eigenschaften-Inspector auf die Schaltfläche **Parameter**, um Werte für Eigenschaften einzugeben, die nicht im Eigenschaften-Inspector angezeigt werden.

Doppelklicken Sie auf ein ActiveX-Objekt, um die Eigenschaften im Eigenschaften-Inspector anzuzeigen.

Siehe auch "Filme, Applets und andere Multimedia-Elemente hinzufügen" auf Seite 303.

Der Eigenschaften-Inspector zeigt zunächst nur die am häufigsten verwendeten Eigenschaften an. Klicken Sie unten rechts auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften anzuzeigen.

ActiveX Legt den Namen fest, mit dem das ActiveX-Objekt bei der Skripterstellung identifiziert wird. Geben Sie in das unbeschriftete Feld ganz links im Eigenschaften-Inspector einen Namen ein.

B und **H** Legen die Höhe und Breite des Objekts in Pixeln fest. Sie können auch folgende Maßeinheiten festlegen: *pc* (Pica), *pt* (Punkt), *in* (Zoll), *mm* (Millimeter), *cm* (Zentimeter) oder *%* (Prozentsatz vom Wert des übergeordneten Elements). Zwischen dem Wert und der Abkürzung darf keine Leerstelle stehen, z. B. 3mm.

Klassen-ID Mit diesem Wert identifiziert der Browser das ActiveX-Steuerelement. Geben Sie entweder einen Wert ein, oder wählen Sie einen Wert aus dem Popup-Menü. Wenn die Seite geladen wird, verwendet der Browser die Klassen-ID, um das ActiveX-Steuerelement zu finden, das für das jeweilige ActiveX-Objekt erforderlich ist. Kann der Browser das angegebene ActiveX-Steuerelement nicht finden, versucht er, es von der Site herunterzuladen, die unter **Basis** angegeben ist.

Basis Legt den URL fest, der das ActiveX-Steuerelement enthält. Internet Explorer lädt das ActiveX-Steuerelement von dieser Site herunter, wenn es noch nicht auf dem System des Anwenders installiert ist.

Einbetten Bewirkt, daß Dreamweaver im OBJECT-Tag des ActiveX-Steuerelements ein EMBED-Tag einfügt. Wenn es für das ActiveX-Steuerelement ein entsprechendes Netscape-Plug-In gibt, wird dieses Plug-In durch das EMBED-Tag aktiviert. Dreamweaver weist die Werte, die Sie als ActiveX-Eigenschaften angegeben haben, den entsprechenden Werten für Netscape-Plug-Ins zu.

Qu. Definiert die Datendatei, die für ein Netscape-Plug-In verwendet werden soll, wenn die Option **Einbetten** aktiviert ist. Wenn Sie keinen Wert angeben, versucht Dreamweaver, den Wert anhand der bereits eingegebenen ActiveX-Eigenschaften zu ermitteln.

Ausrichten Legt fest, wie das Objekt auf der Seite ausgerichtet wird. Die jeweiligen Optionen werden unter "Elemente ausrichten" auf Seite 192 beschrieben.

Alt-Bild Legt ein Bild fest, das angezeigt werden soll, wenn der Browser das OBJECT-Tag nicht unterstützt.

V-Abstand und **H-Abstand** Legen die Anzahl an Pixeln für den Leerraum oberhalb, unterhalb und zu beiden Seiten des Objekts fest.

Daten Legt eine zu ladende Datendatei für das ActiveX-Steuerelement fest. Viele ActiveX-Steuerelemente, wie z. B. Shockwave und RealPlayer, verwenden diesen Parameter nicht.

ID Definiert den optionalen ActiveX ID-Parameter. Dieser Parameter wird am häufigsten verwendet, um Informationen zwischen ActiveX-Steuerelementen weiterzugeben.

Rahmen Legt die Breite des Rahmens fest, der das Objekt umgibt.

Parameter Öffnet ein Dialogfeld, in das Sie zusätzliche Parameter eingeben können, die an das ActiveX-Objekt weitergegeben werden sollen. Viele ActiveX-Steuerelemente reagieren auf Sonderparameter. Siehe "Informationen zu Parametern" auf Seite 313.

Eigenschaften von Java-Applets

Nachdem Sie ein Java-Applet eingefügt haben, können Sie im Eigenschaften-Inspector weitere Parameter festlegen. Doppelklicken Sie auf ein Java-Applet, um seine Eigenschaften im Eigenschaften-Inspector anzuzeigen.

Siehe auch "Filme, Applets und andere Multimedia-Elemente hinzufügen" auf Seite 303.

Der Eigenschaften-Inspector zeigt zunächst nur die am häufigsten verwendeten Eigenschaften an. Klicken Sie unten rechts auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften anzuzeigen.

Applet-Name Legt einen Namen fest, mit dem das Applet bei der Skripterstellung identifiziert wird. Geben Sie in das Feld ganz links im Eigenschaften-Inspector einen Namen ein.

B und **H** Legen die Höhe und Breite des Applets in Pixeln fest. Sie können auch folgende Maßeinheiten festlegen: *pc* (Pica), *pt* (Punkt), *in* (Zoll), *mm* (Millimeter), *cm* (Zentimeter) oder *%* (Prozentsatz vom Wert des übergeordneten Elements). Zwischen dem Wert und der Abkürzung darf keine Leerstelle stehen, z. B. 3mm.

Code Legt die Inhaltsdatei des Applets fest. Geben Sie einen Dateinamen ein, oder klicken Sie auf das Ordnersymbol, um eine Datei auszuwählen.

Basis Identifiziert den Ordner, der das ausgewählte Applet enthält. Wenn Sie ein Applet wählen, wird dieses Feld automatisch ausgefüllt.

Ausrichten Legt fest, wie das Objekt auf der Seite ausgerichtet wird. Die jeweiligen Optionen werden unter "Elemente ausrichten" auf Seite 192 beschrieben.

Alt Legt den alternativen Inhalt fest (in der Regel ein Bild), der angezeigt werden soll, wenn der Browser des Anwenders keine Java-Applets unterstützt oder wenn Java deaktiviert ist. Wenn Sie Text eingeben, gibt Dreamweaver ihn mit dem ALT-Attribut des APPLET-Tags wieder. Wenn Sie ein Bild wählen, fügt Dreamweaver zwischen dem führenden und dem schließenden APPLET-Tag ein IMG-Tag ein.

Hinweis: Um alternativen Inhalt festzulegen, der sowohl in Netscape Navigator (wenn Java deaktiviert ist) und Lynx (einem textbasierten Browser) zu sehen ist, wählen Sie ein Bild aus, und fügen Sie dann im HTML-Inspector dem IMG-Tag manuell ein ALT-Attribut hinzu.

V-Abstand und H-Abstand Legen die Anzahl an Pixeln für den Leerraum oberhalb, unterhalb und zu beiden Seiten des Applets fest.

Parameter Öffnet ein Dialogfeld, in das Sie zusätzliche Parameter eingeben können, die an das Applet weitergegeben werden sollen. Viele Applets reagieren auf Sonderparameter. Siehe "Informationen zu Parametern" auf Seite 313.

Informationen zu Parametern

Im Dialogfeld **Parameter** können Sie Werte für die Sonderparameter angeben, die für Shockwave-Filme, ActiveX-Steuerelemente, Netscape-Plug-Ins und Java-Applets definiert wurden. Informationen zu den benötigten Parametern finden Sie in der Dokumentation des verwendeten Objekts.

So geben Sie einen Wert für einen Parameter ein:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Pluszeichen (+).
2. Geben Sie den Namen des Parameters in die Spalte **Parameter** ein.
3. Geben Sie den Wert des Parameters in die Spalte **Wert** ein.

So entfernen Sie Parameter:

- Wählen Sie einen Parameter aus, und drücken Sie die Entf-Taste.

So ändern Sie die Reihenfolge der Parameter:

- Verwenden Sie die Schaltflächen mit den nach oben und unten zeigenden Pfeilen.



KAPITEL 17
Dreamweaver anpassen

Dreamweaver anpassen – Überblick

Sie haben zahlreiche Möglichkeiten, Dreamweaver an Ihre spezielle Arbeitsweise anzupassen, so daß Sie das Programm effizient einsetzen können. Der dabei generierte Code ist fehlerlos.

Im folgenden sind einige Möglichkeiten aufgeführt, wie Sie Dreamweaver anpassen können:

- Ordnen Sie die Objekte in der Objektpalette so an, daß die am häufigsten verwendeten Objekte immer sichtbar sind. Erstellen Sie neue Tafeln, um die Objekte neu anzuordnen, oder fügen Sie neue Objekte hinzu. Siehe "Die Objektpalette und das Menü Einfügen ändern" auf Seite 316.
- Bearbeiten Sie die Profildatei *SourceFormat.profile*, um eine präzise Steuerung des von Dreamweaver erstellten HTML-Codes zu erzielen. Die Profildatei *SourceFormat.profile* enthält unter anderem alle Einstellungen für die HTML-Format-Voreinstellungen. Siehe "Das Profil zum Formatieren von HTML-Quellcode bearbeiten" auf Seite 318.
- Bearbeiten Sie vorhandene Browser-Profile, oder erstellen Sie neue, damit Sie genau feststellen können, wie Ihre Seite in verschiedenen Browsern funktioniert. Siehe "Browser-Profile erstellen und bearbeiten" auf Seite 319.
- Definieren Sie Voreinstellungen für Farbschemata und Markierungen bis hin zu Site-Konfigurationen und Browsern. Siehe "Voreinstellungen wählen" auf Seite 72.

Die Objektpalette und das Menü Einfügen ändern

Die Objektpalette besteht standardmäßig aus vier Tafeln: **Allgemein**, **Formulare**, **Head** und **Unsichtbare Elemente**. (Informationen zu den Objekten in diesen Tafeln finden Sie unter "Die Objektpalette" auf Seite 69.) Die Tafeln entsprechen den Ordnern im Ordner *Configuration/Objects*, der im Dreamweaver-Anwendungsordner enthalten ist.

So ordnen Sie die Objekte in der Objektpalette neu an:

- ▶ Verschieben Sie die HTML- und GIF-Dateien, die einem Objekt entsprechen, von einem Ordner in einen anderen.

So benennen Sie die Tafeln in der Objektpalette um:

- ▶ Benennen Sie die Unterordner im Ordner *Configuration/Objects* um.

Das Menü Einfügen ändern

Die Reihenfolge der Objekte im Menü **Einfügen** wird von der Datei *InsertMenu.htm* festgelegt; diese Datei befindet sich im Ordner *Configuration/ Objects* und enthält eine umfangreiche, ungeordnete Liste (mit Listenpunkten) aller Objekte im Ordner *Configuration/Objects*. Verschachtelte, ungeordnete Listen entsprechen Untermenüs, und Listenelemente, die nur Striche enthalten, entsprechen den Trennlinien. Nicht aufgeführte Objekte werden beim Programmstart unten im Menü **Einfügen** angehängt.

So ändern Sie das Menü Einfügen:

1. Öffnen Sie im Ordner *Configuration/Objects* die Datei *InsertMenu.htm*.
2. Um ein neues Objekt hinzuzufügen, erstellen Sie ein neues Listenelement, und geben Sie folgendes ein: Objektname; Buchstabe, Zahl oder Symbol für den Tastaturbefehl; Dateiname des Objekts. Trennen Sie diese Eingaben durch Kommata voneinander ab. Zum Beispiel:

   • Copyright DCD, C, Copyright DCD.htm

   (Nur Windows) Markieren Sie das Zeichen, das Sie als mnemonisches Zeichen für den Tastaturbefehl verwenden möchten, und wählen Sie **Text** > **Stil** > **Unterstrichen**.
3. Um eine Trennlinie zwischen Objekten einzufügen, erstellen Sie ein neues Listenelement, und geben Sie einen oder mehrere Bindestriche ein.
4. Um die Objekte neu anzuordnen, ändern Sie ihre Reihenfolge in der Liste.

5 Um ein Element aus dem Menü zu entfernen, ohne es dabei aus der Objektpalette zu entfernen, löschen Sie seinen Namen und Tastaturbefehl, behalten aber die Kommata und den Dateinamen bei. Zum Beispiel:

   - , ,Layer.htm

6 Um ein Objekt vollständig zu entfernen, verschieben Sie es aus dem Ordner *Configuration/Objects*.

Hinweis: Starten Sie Dreamweaver neu, um die Änderungen an den Elementen im Ordner Configuration/Objects anzuzeigen.

Einfache Objekte erstellen

Für die einfachsten Objekte ist kein JavaScript-Code erforderlich; sie enthalten nur den HTML-Code, der in das Dokument eingefügt werden soll. Unter "Dreamweaver erweitern – Überblick" in den Dreamweaver Help Pages wird beschrieben, wie Sie komplexere Objekte mit JavaScript erstellen.

So erstellen Sie ein einfaches Objekt:

1 Erstellen Sie in einem Texteditor (beispielsweise BBEdit oder HomeSite) ein leeres Dokument.

   Sie können auch den HTML-Inspector von Dreamweaver als Texteditor verwenden; dabei müssen Sie jedoch zuerst alle Tags löschen, die angezeigt werden, wenn Sie ein neues Dokument erstellen.

2 Geben Sie die Tags ein, die dieses Objekt in Ihre Dokumente einfügen soll, oder fügen Sie die Tags ein.

   Geben Sie beispielsweise folgendes ein:

```
<P>
&copy; 1998 DCD Productions, Inc.<BR>
Alle Rechte vorbehalten.
</P>
```

3 Speichern Sie die Datei.

   Wenn das neue Objekt in einer der vorhandenen Tafeln angezeigt werden soll, speichern Sie es in einem der Unterordner des Ordners *Objects* (*Allgemein, Formulare, Head* oder *Unsichtbare Elemente*). Wenn Sie eine neue Tafel einrichten möchten, erstellen Sie einen neuen Ordner im Ordner *Objects*, und speichern Sie Ihre Datei in diesem Ordner. Weitere Ordner in einem der Unterordner des Ordners *Objects* werden ignoriert.

4 Fügen Sie das Objekt dem Menü **Einfügen** hinzu. Siehe "Das Menü Einfügen ändern" auf Seite 316.

5. Erstellen Sie in einer Grafik- oder Bildbearbeitungsanwendung (wie beispielsweise Macromedia Fireworks) ein 18 x 18 Pixel großes GIF-Bild, das als Symbol des Objekts in der Objektpalette dient.

   Wenn Sie ein größeres Bild erstellen, wird es automatisch von Dreamweaver auf 18 x 18 Pixel skaliert. Wenn Sie kein Symbol für das Objekt erstellen, fügt Dreamweaver ein Symbol für ein fehlendes Bild in die Objektpalette ein.

6. Weisen Sie dem Symbol den gleichen Dateinamen zu wie Ihrer Objektdatei, und speichern Sie es im gleichen Ordner wie die Objektdatei.

   Wenn Sie das Objekt beispielsweise *Copyright DCD.htm* genannt und im Ordner *Allgemein* gespeichert haben, nennen Sie das Symbol *Copyright DCD.gif*, und speichern Sie es ebenfalls im Ordner *Allgemein*.

7. Starten Sie Dreamweaver neu, um das Objekt zu verwenden.

Das Profil zum Formatieren von HTML-Quellcode bearbeiten

Das Profil zum Formatieren von HTML-Quellcode bestimmt, wie Dreamweaver den HTML-Quellcode eines Dokuments formatiert. Das Profil enthält Formatierungsvoreinstellungen für einzelne Tags und Tag-Gruppen sowie die (mit dem Befehl **Voreinstellungen** festgelegten) Voreinstellungen für das HTML-Format. Sie können die Profildatei *SourceFormat.profile* in einem Texteditor bearbeiten und somit genau steuern, wie Dreamweaver HTML-Code schreibt. Das Profil ist eine Textdatei, die im Unterordner *Configuration* des Dreamweaver-Anwendungsordners gespeichert ist.

Die Voreinstellungen für das HTML-Format, die Sie mit dem Befehl **Voreinstellungen** vornehmen, werden in der Profildatei *SourceFormat.profile* gespeichert, wenn Sie Dreamweaver beenden. Die am Profil vorgenommenen Änderungen treten erst in Kraft, wenn Dreamweaver neu gestartet wird. Um Zugriff auf die neuen Voreinstellungen zu haben, müssen Sie daher das Programm beenden, bevor Sie das Profil bearbeiten.

Das Profil zum Formatieren von HTML-Quellcode hat ein besonderes Format, das in der Datei angegeben wird. Beachten Sie folgende Konventionen:

- Alle Abschnitte des Profils beginnen mit einem <?*SCHLÜSSELWORT*> (beispielsweise <?OPTIONS>, <?ELEMENTS>, <?ATTRIBUTES>).
- Die Parameter für jeden Abschnitt werden in HTML-Kommentaren (<!-- -->) unmittelbar oberhalb des Abschnitts definiert.
- Die Zeile OMIT im Abschnitt <?OPTIONS> ist für die künftige Verwendung reserviert (zur Zeit hat sie keinen Einfluß auf das Formatieren von HTML-Quellcode).

- Sie können einzelne Tags so markieren, daß sie zu Einzugsgruppen (IGROUPs) im Abschnitt <?ELEMENTS> gehören. IGROUP 1 enthält standardmäßig Tabellenzeilen und -spalten, und IGROUP 2 enthält Framesets und Frames. Diese Gruppierungen entsprechen den Optionen **Tabellenzeilen und -spalten** sowie **Frames und Framesets** im Abschnitt **Einzug** des Dialogfelds **Voreinstellungen HTML-Format**. Sie können Einzüge für eine ganze Gruppe deaktivieren, indem Sie ihren Wert im Abschnitt <?OPTIONS> aus dem ACTIVE-Attribut entfernen. Sie können IGROUP 1 oder 2 auch weitere Tags hinzufügen, um sie mit den Optionen des Dialogfelds **Voreinstellungen HTML-Format** steuern zu können.

Die Standardeinstellungen für das P-Tag in der Profildatei *SourceFormat.profile* lauten beispielsweise <P BREAK="1,0,0,1" INDENT> und ergeben folgendes:

```
<p> Einen Textabsatz, dessen linker Rand eingezogen ist und der vor dem führenden
   und nach dem schließenden P-Tag, nicht aber nach dem führenden und vor dem
schließenden
   P-Tag einen Umbruch aufweist.</p>
<p>Nächster Absatz.</p>
```

Wenn Sie die Einstellungen in <P BREAK="1,1,1,2"> ändern, erhalten Sie folgendes:

```
<p>
Einen Textabsatz ohne linken Einzug, der je einen Umbruch vor und nach dem führenden P-
Tag
und vor dem schließenden P-Tag und zwei Umbrüche nach dem schließenden P-Tag
aufweist.
</p>

<p>
Nächster Absatz.
</p>
```

Browser-Profile erstellen und bearbeiten

Browser-Profile sind Dateien, mit denen Ihre Dokumente verglichen werden, wenn Sie eine Ziel-Browser-Prüfung durchführen (siehe "Kompatibilität einer Seite mit Ziel-Browsern überprüfen" auf Seite 148). Jedes Profil enthält Informationen zu den HTML-Tags und -Attributen, die von einem bestimmten Browser unterstützt werden. Es kann außerdem Warnungen, Fehlermeldungen und Vorschläge für Ersatz-Tags enthalten.

Browser-Profile werden auf Ihrer Festplatte im Ordner *Configuration/ BrowserProfiles* gespeichert, der sich im Dreamweaver-Anwendungsordner befindet. Sie können mit einem Texteditor (wie beispielsweise BBEdit, HomeSite, Editor oder SimpleText) vorhandene Profile bearbeiten oder neue erstellen; dazu brauchen Sie Dreamweaver nicht zu beenden.

Browser-Profile haben ein besonderes Format. Wenn Sie Profile bearbeiten oder erstellen, sollten Sie folgende Regeln beachten, um bei Ziel-Browser-Prüfungen Parsing-Fehler zu vermeiden:

- Die erste Zeile ist für den Namen des Profils reserviert. Auf diese Zeile muß ein einzelner Zeilenumbruch folgen. Der Name in dieser Zeile wird im Dialogfeld **Ziel-Browser überprüfen** sowie im Prüfbericht angezeigt und muß eindeutig sein.
- Die zweite Zeile ist für den Designator `PROFILE_TYPE=BROWSER_PROFILE` reserviert. Dreamweaver bestimmt anhand dieser Zeile, bei welchen Dokumenten es sich um Browser-Profile handelt. Sie darf nicht verändert oder verschoben werden.
- Zwei Bindestriche (--) am Anfang einer Zeile weisen auf einen Kommentar hin (diese Zeile wird bei der Zielprüfung ignoriert).
- Ein Tag-Eintrag hat folgende Syntax:

```
<!ELEMENT htmlTag NAME="tagName" >
<!ATTLIST htmlTag
nichtunterstütztesAttribut1!Error !msg="Das nichtunterstützteAttribut1 von htmlTag
wird nicht unterstützt. Verwenden Sie statt dessen diesesAttribut, um ein ähnliches
Ergebnis zu erzielen."
unterstütztesAttribut1
unterstütztesAttribut2( gültigerWert1 | gültigerWert2 | gültigerWert3 )
nichtunterstütztesAttribut2!Error !htmlmsg="<b>Verwenden Sie auf keinen Fall dieses
nichtunterstützteAttribut2 vom htmlTag !!</b>"
>
```

  Interpretation:

  htmlTag ist das Tag, das in einem HTML-Dokument angezeigt wird.

  tagName ist der Name des Tags (das <HR>-Tag wird beispielsweise "horizontale Linie" genannt). Das `NAME`-Attribut ist optional; wenn Sie es festlegen, wird *tagName* in der Fehlermeldung verwendet. Wenn Sie keinen Namen angeben, wird statt dessen *htmlTag* verwendet.

  nichtunterstütztesAttribut ist ein Attribut, das nicht unterstützt wird. Tags oder Attribute, die nicht ausdrücklich erwähnt sind, werden nicht unterstützt. Legen Sie nicht unterstützte Tags oder Attribute nur fest, wenn Sie benutzerdefinierte Fehlermeldungen erstellen möchten.

  unterstütztesAttribut ist ein von *htmlTag* unterstütztes Attribut. Der Browser interpretiert nur Tags, die ohne die Bezeichnung `!Error` aufgelistet werden, als unterstützte Tags.

  gültigerWert ist ein Wert, der vom Attribut unterstützt wird.

- Folgende Leerstellen sind erforderlich: in der Zeile !ELEMENT vor der schließenden spitzen Klammer (>) sowie in der Wertliste nach der führenden Klammer, vor der schließenden Klammer und vor und nach jedem Pipe-Zeichen (|).
- Vor den Wörtern ELEMENT, ATTLIST, Error, msg und htmlmsg muß ein Ausrufezeichen ohne Leerstelle stehen (!ELEMENT, !ATTLIST, !Error, !msg, !htmlmsg).
- !Errors und !Warnings können im Bereich !ELEMENT oder !ATTLIST vorkommen.
- !msg-Meldungen können nur einfachen Text enthalten, !htmlmsg-Meldungen dagegen beliebigen gültigen HTML-Code, einschließlich Hyperlinks.
- HTML-Kommentare (<!-- -->) können nicht ausdrücklich in Browser-Profilen erwähnt werden, da sie das Parsen beeinflussen. Dreamweaver meldet keine Fehler für Kommentare, da diese von allen Browsern unterstützt werden.

Folgendes Beispiel zeigt einen Eintrag für das APPLET-Tag, der für Navigator 3.0 gültig wäre:

```
<!ELEMENT APPLET Name="Java Applet" >
<!ATTLIST APPLET
   Align ( top | middle | bottom | left | right | absmiddle | absbottom | baseline | texttop )
   Alt
   Archive
   Class!Warning !htmlmsg="Dieser Browser ignoriert das <CODE>CLASS</CODE>-
Attribut
für das <CODE>APPLET</CODE>-Tag."
   Code
   Codebase
   Height
   HSpace
   ID!Warning !htmlmsg="Dieser Browser ignoriert das <CODE>ID</CODE>-Attribut für
das
<CODE>APPLET</CODE>-Tag. Verwenden Sie statt dessen <CODE>NAME</CODE>."
   Name
   Style!Warning !htmlmsg="Dieser Browser ignoriert das <CODE>STYLE</CODE>-
Attribut
für das <CODE>APPLET</CODE>-Tag."
   VSpace
   Width
>
```

Browser-Profile erstellen

Sie können ein vorhandenes Profil ändern, um ein neues Browser-Profil zu erstellen. Wenn Sie beispielsweise ein Profil für Netscape Navigator 5.0 erstellen möchten, können Sie das Profil für Navigator 4.0 öffnen, neue, in Version 5.0 eingeführte Tags oder Attribute hinzufügen und das Profil als Netscape Navigator 5.0 speichern.

So erstellen Sie ein Browser-Profil:

1. Öffnen Sie das Profil, das dem zu erstellenden am nächsten kommt oder das Sie ändern möchten, in einem Texteditor.
2. Ändern Sie den Namen des Profils.

   Der Name wird in der ersten Zeile angezeigt. Es ist nicht möglich, zwei Profilen den gleichen Namen zu geben.
3. Fügen Sie neue Tags oder Attribute hinzu, die vom Browser unterstützt werden. Beachten Sie dabei die Syntax, die unter "Browser-Profile erstellen und bearbeiten" auf Seite 319 beschrieben wurde.

   Um Fehlermeldungen zu einem bestimmten nicht unterstützten Tag zu vermeiden, fügen Sie dieses Tag der Liste der unterstützten Tags hinzu. Wenn Sie der Liste der unterstützten Tags nicht unterstützte Tags hinzufügen, speichern Sie das Profil mit einem neuen Namen in einer neuen Datei. Wenn Sie das Profil umbenennen, bleibt das Originalprofil mit den Tags erhalten, die tatsächlich unterstützt werden.
4. Löschen Sie alle Tags oder Attribute, die nicht vom Browser unterstützt werden.

   Wenn Sie ein Profil für eine neuere Version von Netscape Navigator oder Microsoft Internet Explorer erstellen, ist dieser Schritt überflüssig, da Browser die Unterstützung von Tags nur selten aufheben.

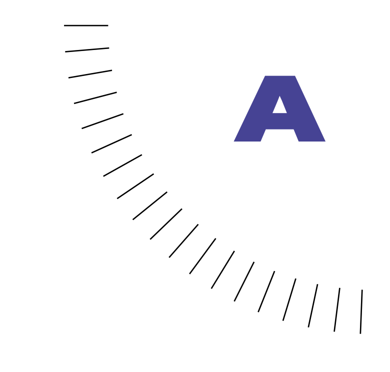
5 Fügen Sie beliebige benutzerdefinierte Fehlermeldungen hinzu, und beachten Sie dabei die Syntax, die unter "Browser-Profile erstellen und bearbeiten" auf Seite 319 beschrieben wurde.

In den Profilen, die zum Lieferumfang von Dreamweaver gehören, werden alle unterstützten Tags aufgelistet. Diese Profile enthalten möglicherweise auch auskommentierte Zeilen mit einigen häufig verwendeten, aber nicht unterstützten Tags. Wenn Sie eine benutzerdefinierte Fehlermeldung hinzufügen möchten, entfernen Sie die beiden Bindestriche am Anfang der Zeile, und fügen Sie nach `!Error` entweder `!msg "`*meldung*`"` oder `!htmlmsg "`*<tag>meldung</tag>*`"` hinzu. Folgende Notation könnte beispielsweise im Profil für Netscape Navigator 3.0 angezeigt werden:

```
<!ELEMENT HR name="Horizontale Linie" >
<!ATTLIST HR
-- COLOR    !Error
>
```

Wenn Sie eine benutzerdefinierte Fehlermeldung hinzufügen möchten, entfernen Sie die Bindestriche, und geben Sie eine eigene Meldung ein. Dabei muß der Text `!msg` der Meldung vorausgehen:

```
<!ELEMENT HR name="Horizontale Linie" >
<!ATTLIST HR
COLOR    !Error !msg "Internet Explorer 3.0 unterstützt COLOR in horizontalen Linien,
Netscape Navigator 3.0 aber nicht."
>
```



APPENDIX A
Tastenkombinationen

Menü Datei

Befehl	Windows	Macintosh
Neues Dokument	Strg-Umschalttaste-N	Befehlstaste-N
Neues Fenster	Strg-N	---
HTML-Datei öffnen	Strg-O, oder ziehen Sie die Datei aus dem Explorer oder dem Site-Fenster in das Dokumentfenster.	Befehlstaste-O
Öffnen in Frame	Strg-Umschalttaste-O	Umschalttaste-Befehlstaste-O
Schließen	Strg-W	Befehlstaste-W
Speichern	Strg-S	Befehlstaste-S
Alles speichern	Strg-Umschalttaste-S	Umschalttaste-Befehlstaste-S
Beenden	Alt-F4 oder Strg-Q	Befehlstaste-Q

Menü Bearbeiten

Befehl	Windows	Macintosh
Rückgängig	Strg-Z	Befehlstaste-Z
Wiederherstellen	Strg-Y	Befehlstaste-Y, Umschalttaste-Befehlstaste-Z
Ausschneiden	Strg-X	Befehlstaste-X
Kopieren	Strg-C	Befehlstaste-C
Einfügen	Strg-V	Befehlstaste-V
Löschen	Entf	Entf
Alles auswählen	Strg-A	Befehlstaste-A
Externen Editor starten	Strg-E	Befehlstaste-E
Seiteneigen-schaften	Strg-J	Befehlstaste-J
Voreinstellungen	Strg-U	Befehlstaste-U, Befehlstaste-K

Text bearbeiten

Aktion	Windows	Macintosh
Neuen Absatz erstellen	Eingabetaste	Eingabetaste
Zeilenumbruch einfügen	Umschalttaste-Eingabetaste	Umschalttaste-Eingabetaste
Geschütztes Leerzeichen einfügen	Strg-Umschalttaste-Leertaste	Wahltaste-Leertaste
Text oder Objekt an eine andere Stelle auf der Seite verschieben	Ziehen Sie das ausgewählte Element an die neue Position.	Ziehen Sie das ausgewählte Element an die neue Position.
Text oder Objekt an eine andere Stelle auf der Seite kopieren	Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, und ziehen Sie das ausgewählte Element an die neue Position.	Halten Sie die Wahltaste gedrückt, und ziehen Sie das ausgewählte Element an die neue Position.
Nur Text kopieren (HTML-Tags werden nicht kopiert)	Strg-Umschalttaste-C	Umschalttaste-Befehlstaste-C
Als Text einfügen	Strg-Umschalttaste-V	Umschalttaste-Befehlstaste-V

Aktion	Windows	Macintosh
Ein Wort auswählen	Doppelklicken Sie auf das Wort.	Doppelklicken Sie auf das Wort.
Ausgewählte Elemente der Bibliothek hinzufügen	Strg-Umschalttaste-B	Umschalttaste-Befehlstaste-B
Zwischen Dokumentfenster und HTML-Inspector wechseln	Strg-Tabulator	Befehlstaste-Tabulator oder Wahltaste-Tabulator
Eigenschaften-Inspector öffnen und schließen	Strg-Umschalttaste-J	Umschalttaste-Befehlstaste-J
Rechtschreibung prüfen	Umschalttaste-F7	Umschalttaste-F7

Text formatieren

Befehl	Windows	Macintosh
Einzug	Strg-]	Befehlstaste-]
Negativeinzug	Strg-[	Befehlstaste-[
Formatieren > Keine	Strg-0 (Null)	Befehlstaste-0 (Null)
Absatzstil anwenden	Strg-T	Befehlstaste-T
Überschriften 1-6 auf den Absatz anwenden	Strg-1-6	Befehlstaste-1-6
Ausrichten > Links	Strg-Alt-L	Wahltaste-Befehlstaste-L
Ausrichten > Zentrieren	Strg-Alt-C	Wahltaste-Befehlstaste-C
Ausrichten > Rechts	Strg-Alt-R	Wahltaste-Befehlstaste-R
Ausgewählten Text fett darstellen	Strg-B	Befehlstaste-B
Ausgewählten Text kursiv darstellen	Strg-I	Befehlstaste-I
Stylesheet bearbeiten	Strg-Umschalttaste-E	Umschalttaste-Befehlstaste-E

Hinweis: Einige Tastenkombinationen für die Textformatierung können im HTML-Inspector nicht verwendet werden.

Text suchen und ersetzen

Aktion	Windows	Macintosh
Suchen	Strg-F	Befehlstaste-F
Weitersuchen	F3	F3, Befehlstaste-G
Ersetzen	Strg-H	Befehlstaste-H

Mit Tabellen arbeiten

Aktion	Windows	Macintosh
Tabelle auswählen (Cursor befindet sich in der Tabelle)	Strg-A	Befehlstaste-A
Zur nächsten Zelle springen	Tabulator	Tabulator
Zur vorhergehenden Zelle springen	Umschalttaste-Tabulator	Umschalttaste-Tabulator
Zeile einfügen (vor der aktuellen Zeile)	Strg-M	Befehlstaste-M
Zeile am Ende der Tabelle einfügen	Tabulator in der letzten Zelle	Tabulator in der letzten Zelle
Aktuelle Zeile löschen	Strg-Umschalttaste-M	Befehlstaste-Umschalttaste-M
Spalte einfügen	Strg-Umschalttaste-A	Befehlstaste-Umschalttaste-A
Spalte löschen	Strg-Umschalttaste- - (Minuszeichen)	Befehlstaste-Umschalttaste- - (Minuszeichen)
Tabellenzellen verbinden	Wählen Sie mehrere aufeinanderfolgende Zellen aus, und drücken Sie M.	Wählen Sie mehrere aufeinanderfolgende Zellen aus, und drücken Sie M.
Tabellenzelle teilen	Strg-Alt-S	Befehlstaste-Wahltaste-S
Tabellen-Layout aktualisieren (Bildschirm wird neu gezeichnet, wenn Schnellere Tabellenbearbeitung aktiviert ist)	Strg-Leertaste	Befehlstaste-Leertaste

Mit Frames arbeiten

Aktion	Windows	Macintosh
Frame auswählen	Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und klicken Sie in den Frame.	Halten Sie die Umschalttaste und die Wahltaste gedrückt, und klicken Sie in den Frame.
Nächsten Frame oder nächstes Frameset auswählen	Alt-Pfeil nach rechts	Befehlstaste-Pfeil nach rechts
Vorherigen Frame oder vorheriges Frameset auswählen	Alt-Pfeil nach links	Befehlstaste-Pfeil nach links
Übergeordnetes Frameset auswählen	Alt-Pfeil nach oben	Befehlstaste-Pfeil nach oben
Ersten untergeordneten Frame oder erstes untergeordnetes Frameset auswählen	Alt-Pfeil nach unten	Befehlstaste-Pfeil nach unten
Einen neuen Frame zum Frameset hinzufügen	Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und ziehen Sie den Frame-Rahmen.	Halten Sie die Wahltaste gedrückt, und ziehen Sie den Frame-Rahmen.
Mit der Verschiebemethode einen neuen Frame zum Frameset hinzufügen	Halten Sie die Alt- und die Strg-Taste gedrückt, und ziehen Sie den Frame-Rahmen.	Halten Sie die Wahltaste und die Befehlstaste gedrückt, und ziehen Sie den Frame-Rahmen.

Mit Ebenen arbeiten

Aktion	Windows	Macintosh
Ebene auswählen	Strg-Umschalttaste-Klicken	Umschalttaste-Befehlstaste-Klicken
Ebene auswählen und verschieben	Umschalttaste-Strg-Ziehen	Umschalttaste-Befehlstaste-Ziehen
Ebene zur Auswahl hinzufügen oder aus der Auswahl entfernen	Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf die Ebene.	Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf die Ebene.
Ausgewählte Ebene in Pixel-Schritten verschieben	Pfeiltasten	Pfeiltasten
Ausgewählte Ebene in Gitternetz-Inkrementen verschieben	Umschalttaste-Pfeiltasten	Umschalttaste-Pfeiltasten
Ausgewählte Ebene in Pixel-Schritten vergrößern oder verkleinern	Strg-Pfeiltasten	Wahltaste-Pfeiltasten

Aktion	Windows	Macintosh
Ausgewählte Ebene in Gitternetz-Inkrementen vergrößern oder verkleinern	Strg-Umschalttaste-Pfeiltasten	Wahltaste-Umschalttaste-Pfeiltasten
Ausgewählte Ebene am oberen/unteren/linken/rechten Rand der letzten ausgewählten Ebene ausrichten	Strg-Pfeiltasten nach oben/unten/links/rechts	Befehlstaste-Pfeiltasten nach oben/unten/links/rechts
Ebenen in Tabelle konvertieren	Strg-Umschalttaste-F6	Befehlstaste-Umschalttaste-F6
Inhalt mit Ebenen neu positionieren	Strg-F6	Befehlstaste-F6
Voreinstellung für Verschachteln beim Erstellen von Ebenen aktivieren/deaktivieren	Strg-Ziehen	Befehlstaste-Ziehen
Gitternetz einblenden/ausblenden	Strg-Alt-Umschalttaste-G	Umschalttaste-Wahltaste-Befehlstaste-G
Am Gitternetz einrasten	Strg-Alt-G	Wahltaste-Befehlstaste-G
Schlüsselbild hinzufügen (Zeitleiste)	Umschalttaste-F9	Umschalttaste-F9
Schlüsselbild entfernen (Zeitleiste)	Entf	Entf

Mit Zeitleisten arbeiten

Aktion	Windows	Macintosh
Objekt zur Zeitleiste hinzufügen	Strg-Umschalttaste-Alt-T	Befehlstaste-Umschalttaste-Wahltaste-T

Mit Bildern arbeiten

Aktion	Windows	Macintosh
Bildquelle ändern	Doppelklicken Sie auf das Bild.	Doppelklicken Sie auf das Bild.
Bild in einem externen Editor bearbeiten	Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, und doppelklicken Sie auf das Bild.	Halten Sie die Befehlstaste gedrückt, und doppelklicken Sie auf das Bild.

Hyperlinks verwalten

Aktion	Windows	Macintosh
Hyperlink erstellen (Text auswählen)	Strg-L	Befehlstaste-L
Hyperlink entfernen	Umschalttaste-Strg-L	Umschalttaste-Befehlstaste-L
Ziehen und ablegen, um einen Hyperlink von einem Dokument zu erstellen	Wählen Sie den Text, das Bild oder das Objekt aus, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und ziehen Sie die Auswahl zu einer Datei im Site-Fenster.	Wählen Sie den Text, das Bild oder das Objekt aus, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und ziehen Sie die Auswahl zu einer Datei im Site-Fenster.
Ziehen und ablegen, um einen Hyperlink mit Hilfe des Eigenschaften-Inspectors zu erstellen	Wählen Sie den Text, das Bild oder das Objekt aus, und ziehen Sie dann das Dateizeiger-Symbol vom Eigenschaften-Inspector zu einer Datei im Site-Fenster.	Wählen Sie den Text, das Bild oder das Objekt aus, und ziehen Sie dann das Dateizeiger-Symbol vom Eigenschaften-Inspector zu einer Datei im Site-Fenster.
Das verknüpfte Dokument in Dreamweaver öffnen	Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, und doppelklicken Sie auf den Hyperlink.	Halten Sie die Befehlstaste gedrückt, und doppelklicken Sie auf den Hyperlink.
Hyperlinks im aktuellen Dokument überprüfen	Strg-F7	Befehlstaste-F7
Hyperlinks in der ganzen Site überprüfen	Strg-F8	Befehlstaste-F8

Ziel-Browser und Vorschau in Browsern

Aktion	Windows	Macintosh
Vorschau in Primär-Browser	F12	F12
Vorschau in Sekundär-Browser	Umschalttaste-F12	Umschalttaste-F12

Site-Verwaltung und FTP

Aktion	Windows	Macintosh
Neue Datei erstellen	Strg-Umschalttaste-N	Umschalttaste-Befehlstaste-N
Neuen Ordner erstellen	Strg-Alt-Umschalttaste-N	Umschalttaste-Wahltaste-Befehlstaste-N
Auswahl öffnen	Strg-Alt-Umschalttaste-O	Umschalttaste-Wahltaste-Befehlstaste-O
Ausgewählte Dateien oder Ordner von entfernter FTP-Site abrufen	Drücken Sie Strg-Umschalttaste-D, oder ziehen Sie die Dateien im Site-Fenster aus dem Bereich Entfernte Site in den Bereich Lokaler Ordner.	Drücken Sie Umschalttaste-Befehlstaste-D, oder ziehen Sie die Dateien im Site-Fenster aus dem Bereich Entfernte Site in den Bereich Lokaler Ordner.
Ausgewählte Dateien oder Ordner auf entfernter FTP-Site bereitstellen	Drücken Sie Strg-Umschalttaste-U, oder ziehen Sie die Dateien im Site-Fenster aus dem Bereich Lokaler Ordner in den Bereich Entfernte Site.	Drücken Sie Umschalttaste-Befehlstaste-U, oder ziehen Sie die Dateien im Site-Fenster aus dem Bereich Lokaler Ordner in den Bereich Entfernte Site.
Auschecken	Strg-Alt-Umschalttaste-D	Umschalttaste-Wahltaste-Befehlstaste-D
Einchecken	Strg-Alt-Umschalttaste-U	Umschalttaste-Befehlstaste-Wahltaste-U
Trennen	Strg-Alt-Umschalttaste-F5	Umschalttaste-Wahltaste-Befehlstaste-F5
Lokal aktualisieren	Strg-F5	Befehlstaste-F5
Entfernt aktualisieren	Alt-F5	Wahltaste-F5

Site-Map

Aktion	Windows	Macintosh
Site-Dateien-Ansicht	F5	F5
Site-Map-Ansicht	Umschalttaste-F5	Umschalttaste-F5
Als Stammordner anzeigen	Strg-Umschalttaste-R	Befehlstaste-Umschalttaste-R
Verknüpfen mit bestehender Datei	Strg-Umschalttaste-K	Befehlstaste-Umschalttaste-K
Hyperlink ändern	Strg-L	Befehlstaste-L
Hyperlink entfernen	Entf	Entf
Hyperlink einblenden/ ausblenden	Strg-Umschalttaste-Y	Befehlstaste-Umschalttaste-Y
Seitentitel zeigen	Strg-Umschalttaste-T	Befehlstaste-Umschalttaste-T
Datei umbenennen	F2	---
Site-Map vergrößern	Strg-+ (Pluszeichen)	Befehlstaste-+ (Pluszeichen)
Site-Map verkleinern	Strg- - (Minuszeichen)	Befehlstaste- - (Minuszeichen)

Plug-Ins wiedergeben

Aktion	Windows	Macintosh
Plug-In wiedergeben	Strg-P	Befehlstaste-P
Plug-In stoppen	Strg-.	Befehlstaste-.
Alle Plug-Ins wiedergeben	Strg-Umschalttaste-P	Befehlstaste-Umschalttaste-P
Alle Plug-Ins stoppen	Strg-Umschalttaste-.	Befehlstaste-Umschalttaste-.

Seitenelemente anzeigen

Anzeige einblenden/ ausblenden	Windows	Macintosh
Unsichtbare Elemente	Strg-Umschalttaste-I	Umschalttaste-Befehlstaste-I
Lineale	Strg-Alt-Umschalttaste-R	Umschalttaste-Wahltaste-Befehlstaste-R
Gitternetz	Strg-Alt-Umschalttaste-G	Umschalttaste-Wahltaste-Befehlstaste-G
Head-Inhalt anzeigen	Strg-Umschalttaste-W	Befehlstaste-Umschalttaste-W

Mit Vorlagen arbeiten

Aktion	Windows	Macintosh
Neuen editierbaren Bereich erstellen	Strg-Alt-V	Befehlstaste-Wahltaste-V
Bereich als editierbar markieren	Strg-Alt-W	Befehlstaste-Wahltaste-W

Objekte einfügen

So fügen Sie dieses Objekt ein	Windows	Macintosh
Beliebiges Objekt (Bild, Shockwave-Film usw.)	Ziehen Sie die Datei aus dem Explorer oder dem Site-Fenster in das Dokumentfenster.	Ziehen Sie die Datei aus dem Finder oder dem Site-Fenster in das Dokumentfenster.
Bild	Strg-Alt-I	Wahltaste-Befehlstaste-I
Tabelle	Strg-Alt-T	Wahltaste-Befehlstaste-T
Flash-Film	Strg-Alt-F	Wahltaste-Befehlstaste-F
Shockwave Director-Film	Strg-Alt-D	Wahltaste-Befehlstaste-D
Benannter Anker	Strg-Alt-A	Wahltaste-Befehlstaste-A

Paletten öffnen und schließen

Anzeige einblenden/ ausblenden	Windows	Macintosh
Objekte	Strg-F2	Befehlstaste-F2
Eigenschaften	Strg-F3	Befehlstaste-F3
Launcher	Umschalttaste-F4	Umschalttaste-F4
Site-Dateien-Ansicht	F5	F5
Site-Map-Ansicht	Umschalttaste-F5	Umschalttaste-F5
Bibliothek	F6	F6
Stile	F7	F7
Verhaltensweisen	F8	F8
Zeitleisten	F9	F9
HTML	F10	F10
Ebenen	F11	F11
Frames	Strg-F10	Befehlstaste-F10
Vorlagen	Strg-F11	Befehlstaste-F11
Schwebende Fenster	F4	F4
Dokumentfenster schließen	Strg-F4 oder Strg-W	Befehlstaste-W oder Befehlstaste-F4

Hilfe aufrufen

Befehl	Windows	Macintosh
Hilfethemen	F1	Hilfe
Dreamweaver-Online	Strg-F1	Befehlstaste-F1

INDEX

A

Abfrage speichern, Option 142
Abhängige Dateien
  einblenden und ausblenden 124
Abrufen, Befehl 135
Abrufen, Dateien von einem entfernten Server 135
Absatz-Tags 170
ACTION-Attribut 248
Active Server Page-Tags 155
ActiveX-Steuerelemente
  Eigenschaften 310
  vergrößern oder verkleinern 192
Aftershock-Objekte
  einfügen 307
Aktionen
  Browser-Kompatibilität 266
  Definition 262
  erstellen 264
  in Verhaltensweisen ändern 264
  Verhaltensweisen wählen 262
  Zeitleisten steuern 301
Aktionen. *Siehe auch* Individuelle Aktionen
Aktionen, Popup-Menü 264
Aktive Hyperlinks, Option 85
Aktualisieren
  Hyperlinks 145
Aktuelle Seite aktualisieren, Befehl 99
Alles speichern, Befehl 237
Allgemeine Voreinstellungen 72
Als Text einfügen, Befehl 81
Als Vorlage speichern, Befehl 90
Animationen 261
  entlang komplexer Pfade 296
  kopieren und einfügen 299
  Objekten zuweisen 300
  verbessern 302
  Zeitleiste 294
Anker 110
Ankerpunkte 83
  für schwebende Elemente 83
Anwendungen
  mit Dreamweaver einsetzen 74
Anzeige aktualisieren 117
Anzeigen
  Dokumentinformationen 68
  Ebenen 229
  editierbare Bereiche in Vorlagen 94
  editierbaren HTML-Code 95
  entfernte Sites 115
  gesperrte Bereiche in Vorlagen 94
  gesperrten HTML-Code 95
  HEAD-Inhalt 87
  HTML-Tag-Inhalt 68
  lokale Sites 115
  Objekteigenschaften 69
  Site-Map 115
  SSIs 259
Applets
  einfügen 303
  vergrößern oder verkleinern 192
ASP-Tags 155
  bearbeiten 164
Attribute
  in Browser-Profilen 319
  Suchvorgänge 139
Audio steuern 274
Auf Seite anwenden, Befehl 98
Auschecken und Einchecken von Dateien 133
  rückgängig 133
Ausrichten
  Ebenen 227
  Seitenelemente 192
  Tracing-Bild 80
Ausrichten, Befehle 174
Austauschbild wiederherstellen, Aktion 288
Auswahl als editierbar markieren, Befehl 91

Auswählen
    Ebenen 224
    Elemente 82
    Frames und Framesets 237
    HTML-Code 82
    Objekte 82
Auto-Umbruch, Option 159
Auto-Wdg., Option 292

B

BASE-Tag 69
BBEdit 164
Bei Erstellung auf Ebene verschachteln 218
Beim Bearbeiten von Stilen Kurzschrift verwenden für, Option 183
Beim Erstellen von Stilen Kurzschrift verwenden für, Option 183
Beim Reparieren oder Entfernen von Tags Warnmeldung anzeigen, Option 158
Benannte Anker 110
Benutzerdefinierte Stile. *Siehe* Stylesheets
Bereitstellen, Befehl 136
Bereitstellen, Dateien auf einem entfernten Server 136
Besuchte Hyperlinks, Option 85
Bibliotheken 251
    Elemente neu erstellen 257
    Hyperlink zum Element unterbrechen 255
    Seiten aktualisieren 254
    Voreinstellungen 253
Bibliotheken. *Siehe auch* Bibliothekselemente
Bibliothekselement, Eigenschaft 257
Bibliothekselemente 252
    bearbeiten 254
    editierbar machen 255
    einer Seite hinzufügen 253
    erstellen 252
    im Vergleich zu SSIs 251
    löschen 254
    Markierungsfarbe 253
    umbenennen 254
Bibliothekselemente, Markierung, Voreinstellungen 83
Bibliothekspalette 258
Bild austauschen, Aktion 287
Bild entfernen, Befehl 294
Bild hinzufügen, Befehl 294
Bilder
    ausrichten 174
    Bildquelldatei mit Zeitleisten ändern 298
    Eigenschaften 190
    einfügen 188
    extern bearbeiten 194
    Imagemaps 195
    in Tabellen 199
    Tastenkombinationen 331
    unterstützte Formate 187
    vertauschte wiederherstellen 288
    visuell vergrößern oder verkleinern 192
    vorausladen 283
Bilder pro Sekunde (Bps) 292
Bilder vorausladen, Aktion 283
Bitmaps 187
Bps 292
Browser
    3.0-kompatible Dateien 184
    Ebenen konvertieren 233
    erkannte Ereignisse 262
    Kompatibilitätsprüfung 148
    sichere Farben 87
    Version prüfen 270
    Vorschau 152
    Ziel 148
Browser. *Siehe auch* Browser-Profile
Browser überprüfen, Aktion 270
Browser-Fenster öffnen, Aktion 281
Browser-Liste bearbeiten, Befehl 152
Browser-Profile
    bearbeiten 319
    erstellen 322

C

Cache, Option 104
Cascading Style Sheets-Spezifikation 177
CFML-Tags 155
    bearbeiten 164
CGI-Skripte 248
CLASS-Attribut 179
Client-Imagemaps 195
Cold Fusion Markup Language-Tags 155, 164
Common Gateway Script Interface (CGI) 248
CSS1 177
CSS-Attribute
    in HTML konvertieren 185

CSS-Ebenen 215
CSS-P-Elemente 215
CSS-Selektor 179

D

Dateien
- ein- und auschecken 133
- herunterladen 135
- in Dokument einschließen 258
- übertragen 133, 136

Dateien beim Öffnen auschecken, Option 128
Dateiformate 187
Dateiübertragung
- Fehlerbehebung 136

Dateizeiger-Symbol 106
Dokumente
- auf Grundlage von Vorlagen 98
- benennen 84
- Download-Größe und -Zeit 153
- einrichten 84
- erstellen 76
- öffnen 76
- suchen 137
- Text hinzufügen 81
- Überblick 75
- von Vorlage lösen 99
- Vorlagen 76
- Vorschau in Browser 152

Dokumentfenster 68
- Elemente auswählen 82
- Größe ändern 78

Dokumentstamm-relative Pfade 113
Download
- Größe und Zeit schätzen 153

Dreamweaver
- anpassen 315
- Arbeitsbereich 67
- Benutzerhandbuch 15
- erweiterbare Umgebung 11
- installieren 12
- Lehrgang 13
- mit anderen Anwendungen einsetzen 74
- neue Funktionen 9

Dreamweaver Developers Center 15
Dreamweaver HTML Help Pages 13
Dynamic HTML
- Stylesheets 175

Dynamische Inhaltspublizierung 9

E

Ebene ziehen, Aktion 275, 278
Ebenen
- aktivieren 224
- an Gitternetz einrasten 227
- Ankerpunkte 83
- ausrichten 227
- auswählen 224
- Eigenschaften 219
- Eigenschaften für mehrere Ebenen 221
- erstellen 216
- für 3.0-Browser konvertieren 233
- in Tabellen konvertieren 184
- in Tabellen-Design 230
- manipulieren 223
- Sichtbarkeit 229
- Sichtbarkeit ändern 284
- Stapelreihenfolge ändern 229
- Tastenkombinationen 329
- Überblick 215
- Überlappungen verhindern 232
- vergrößern oder verkleinern 225
- verschachteln 217
- verschieben 226
- Voreinstellungen 218
- ziehbare 278

Ebenen ein-/ausblenden, Aktion 284
Ebenen in Tabellen konvertieren, Befehl 230
Ebeneneigenschaften 219
Ebenenpalette 223
Ebenenüberlappungen verhindern, Befehl 232
Editierbar machen, Bibliothekseigenschaft 255
Editierbare Bereiche
- Farbe 91
- suchen 99

Eigenschaften
ActiveX-Steuerelemente 310
anzeigen 69
Bilder 190
Flash-Filme 306
Frames 239
Framesets 240
Java-Applet 312
mehrere Ebenen 221
Shockwave-Filme 304
Tabelle 203
Werte ändern 269
Zeile und Zelle 204
Eigenschaften ändern, Aktion 269
Eigenschaften-Inspector 69
Ein-/Auschecken von Dateien aktivieren, Option 128
Einchecken und Auschecken von Dateien 133
rückgängig 133
Einfügen
Aftershock-Objekte 307
Applets 303
Filme 303
Flash-Filme 305
Multimedia-Elemente 303
Shockwave-Filme 303
SSIs 258
Einfügen, Menü
ändern 316
Eingebettete Stile 83
Einzug, Option 158
Einzug, Text 174
Einzugsgröße, Option 159
Elemente
Ankerpunkte 83
anzeigen, Tastenkombinationen 334
ausrichten 192
verschiebbare 275
Elemente. *Siehe auch* Individuelle Seitenelemente
Elemente wiederholen 251
E-Mail-Hyperlinks
ändern 146
erstellen 111
EMBED-Tag 308
Entfernen, HTML-Kommentare, Dreamweaver, Option 161
Entfernen, HTML-Kommentare, nicht Dreamweaver, Option 161
Entfernen, leere Tags, Option 161
Entfernen, redundante verschachtelte Tags, Option 161
Entfernen, spezifische(s) Tag(s), Option 161
Entfernte Dateien, Option 116
Ereignisse
Definition 262
für verschiedene Browser und Objekte verfügbare 262
in Verhaltensweisen ändern 264
Verhaltensweisen auslösen 262
Ereignisse, Popup-Menü 264
Extensibility Exchange 265
Externe Editoren
Bilder 194
Browser-Profile 319
Skripte zur Formularverarbeitung erstellen 245
Text 163
Externe Stylesheets
bearbeiten 179
erstellen 177
verknüpfen 177

F

Falsch verschachtelte und nicht geschlossene Tags reparieren, Option 158
Farbe, Befehl 173
Farben
auswählen 86
Elemente der Benutzeroberfläche 72
Frame-Hintergrund 243
für Text ändern 173
Seite 85
Standard für Text 85
websicher 87
Farbfeld 86
Farbschema einstellen, Befehl 85
Fenster
öffnen und schließen 69
Tastenkombinationen 335
Fenstergrößen, Option 78
fett 171
Filme
einfügen 303
Firewall verwenden, Option 128

Firewalls
Host und Anschluß einstellen 132
Verbindung durch 104, 128
Flash-Filme
Eigenschaften 306
einfügen 305
steuern 273
vergrößern oder verkleinern 192
Formatierung von HTML-Code
Steuerungen 157
Voreinstellungen 158
Formular validieren, Aktion 288
Formular, Befehl 246
Formularbegrenzer 83
Formulare 248
clientseitiges JavaScript 248
Eigenschaften 247
erstellen 246
Komponenten 245
Objekte hinzufügen 247
verarbeiten 248
Formularfelder
validieren 288
Formularobjekt, Untermenü 247
Fotos 187
Frame teilen, Befehle 236
Frame-Inspector 238
Frames 235
auswählen 237
Dateien in Frames speichern 237
Eigenschaften 239
erstellen 236
Hintergrundfarbe ändern 243
Hyperlink-Ziele 109
in nicht unterstützten Browsern 244
Inhalt ändern 244
Rahmen 242
Tastenkombinationen 329
vergrößern oder verkleinern 241
verschachtelt 236
Frames und Framesets, Option 158
Framesets
auswählen 237
Dateien in Framesets speichern 237
Eigenschaften 240
Hyperlink-Ziele 109
Rahmen 242
verschachtelt 236
Framesets. Siehe auch Frames
Framesets speichern, Befehl 237
FTP
Protokoll 135
Verbindung und Zeitüberschreitung, Optionen 132
Voreinstellungen 132

G

Gehe zu URL, Aktion 280
Gehe zu Zeitleisten-Bild, Aktion 291
Gesperrte Bereiche
Farbe 91
GIF-Bilder 187
als Tracing-Bild 79
Gitternetz
Ebenen einrasten 227
visuelles Hilfsmittel 80
Grafiken. *Siehe* Bilder
Grafik-Tools 10
Groß-/Kleinschreibung beachten, Option 137

H

HEAD-Elemente 69
HEAD-Inhalt 87
Herunterladen
Größe und Zeit schätzen 153
Verhaltensweisen 265
Hilfe 13
Tastenkombinationen 335
Hilfsmittel 77
Hintergrund
Seitenbild 85
Hintergrund (HTML-Tag-Farben), Option 160
Hohe ASCII-Zeichen, in Dateinamen 136
Horizontale Linien 81
HTML-Bearbeitung 155

HTML-Code
- CSS-Attribut-Konvertierung 185
- externe Editoren definieren 163
- Farben für Tags 160
- Formatierungssteuerungen für Quellcode 157
- Formatierungs-Tags 170
- in Formularen 245
- in SSIs 259
- mit BBEdit bearbeiten 164
- optimieren 161
- Profil zum Formatieren von Quellcode bearbeiten 318
- Quellformat, Voreinstellungen 158
- Tag-Stile 175
- Textsuche 139
- Umschreiben 158
- ungültig 162
- Voreinstellungen 158
- vorhandene Dokumente formatieren 162

HTML-Code optimieren, Befehl 161
HTML-Dokumente. *Siehe* HTML
HTML-Format, Voreinstellungen 158
HTML-Inspector 156
HTML-Inspector, Option 73
HTML-Tag neu definieren 179
HTML-Tag-Farben, Voreinstellungen 160
HTML-Umschreiben, Voreinstellungen 158
HTTP-Adresse, Option 104
Hyperlink-Farbe, Option 85
Hyperlink-Prüfer, Dialogfeld 151
Hyperlinks
- aktualisieren 145
- Anker 110
- Dokumente 109
- entfernen 123
- erstellen 109
- Frames mit Hyperlinks ändern 244
- in Cache-Datei speichern 145
- in der Site überprüfen 150
- in ganzer Site ändern 146
- mit Dateizeiger-Symbol erstellen 106
- Nachrichtenfenster 111
- Pfade 113
- Quelle öffnen 123
- reparieren 151
- Site-Map 123
- Tastenkombinationen 331
- testen 113
- überprüfen 150
- Ziele 105
- zu Ankern 110
- zu Dokumenten 105
- zu Stylesheets 177

Hyperlink-Ziele 109

I

ILayer-Tag 215
Imagemaps 195
IMG-Tag 195
Index, Hilfe 14
Inhalt
- sich wiederholender 251
- zu Tabellen hinzufügen 199

Inhalt mit Ebenen neu positionieren, Befehl 230
Inhaltsverzeichnis, Hilfe 14
InsertMenu.htm 316
Inspectoren
- öffnen und schließen 69

Interaktivität 261

J

Java-Applets
  Eigenschaften 312
JavaScript 166
  aufrufen 268
  Warnungen 283
JavaScript aufrufen, Aktion 268
JPEG-Bilder 187
  als Tracing-Bild 79

K

Kommentare
  einfügen 167
  Voreinstellungen 83
Kommentare (HTML-Tag-Farben), Option 160
Kontextmenü 71
kursiv 171

L

Launcher 69
Layer-Tag 215
Lehrgang 17
Lineale 79
  Ursprung zurücksetzen 79
Lineale zeigen, Befehl 79
Listen
  erstellen 175
  verschachteln 175
Lokale Dateien, Option 116
Lokale Sites
  Siehe auch Sites
  erstellen 104
  Map 118
Lokaler Stammordner 104

M

MAP-Tag 195
Markierung als editierbaren Bereich aufheben, Befehl 96
Markierung, Option 91
META-Tag 69
Mini-Launcher 68
Mit Auswahl ausrichten, Befehl 80
Multimedia-Elemente
  einfügen 303
  Parameter 313

N

Nachrichtenfenster, Hyperlinks 111
Nachsehen in, Option 99
NAME-Attribut 195
Netscape-Ebenen 215
Netscape-Plug-Ins 308
  Eigenschaften 308
Neu von Vorlage, Befehl 77, 98
Neuer editierbarer Bereich, Befehl 91
NOFRAMES-Inhalt 244
NoFrames-Inhalt bearbeiten, Befehl 244
Nowhere-Hyperlinks
  ändern 146
  erstellen 111

O

Objekt in Bibliothek einfügen, Befehl 252
Objekt in Zeitleiste einfügen, Befehl 294
Objekte
  einfache Objekte erstellen 317
  einfügen 81
  Formularen hinzufügen 247
  mit Objektpalette einfügen 69
  Tastenkombinationen 334
Objektpalette 69
  anpassen 316
  Objekte hinzufügen 317
Öffnen
  Dokumente 76
  Fenster 69
  Paletten 69
onBlur-Ereignis 288
Ordner
  suchen 137

P

Palette, Schaltfläche 86
Paletten
    öffnen und schließen 69
Parameter, Dialogfeld 313
Persönliches Wörterbuch 186
Pfad der Ebene aufzeichnen, Befehl 296
Pfade, absolut und relativ 113
Plug-In überprüfen, Aktion 271
Plug-Ins
    Fehlerbehebung 310
    überprüfen 271
    vergrößern oder verkleinern 192
    wiedergeben 309
    wiedergeben, Tastenkombinationen 333
PNG-Bilder 187
    als Tracing-Bild 79
Popup-Meldung, Aktion 283
Position zurücksetzen, Befehl 80
Primär-Browser 153
Produktivität, neue Funktionen 11
Profil zum Formatieren von Quellcode 318
Protokoll nach Abschluß zeigen, Option 161
Puzzles 275

Q

Quellformatierung anwenden, Befehl 162

R

Radiergummi, Schaltfläche 86
Rahmen
    Frames 242
Rechtschreibprüfung, Dialogfeld 186
Rechtschreibung
    prüfen 186
    Wörterbuch wählen 72
Reguläre Ausdrücke 143
Reguläre Ausdrücke verwenden, Option 137
Relative Pfade 113
Rollovers
    erstellen 189
    testen 189
Roundtrip HTML 155

S

Schieberegler, erstellen 275
Schleife, Option 292
Schleifen in Zeitleisten 297
Schlüsselbilder 292
    erstellen 294
Schreibweise außer Kraft setzen von, Option 159
Schreibweise für Attribute, Option 159
Schreibweise für Tags, Option 159
Schriftart-Einstellungen, Option 73
Schriftarten
    Eigenschaften ändern 171
    kodieren 73
    Kombinationen ändern 172
    Standard einstellen 73
Schriftarten/Kodierung, Voreinstellungen 73
Schriftartliste bearbeiten, Befehl 172
Schwebende Fenster, Voreinstellungen 73
Schwebende Paletten 72
Seiten
    Elemente wiederverwenden 251
    Farbe 85
    geschätzte Download-Zeit 153
    Größe 153
    Hintergrundbild 85
    in neuem aktuellen Frame oder Fenster öffnen 280
    Titel 84
Seiten aktualisieren, Befehl 99
Sekundär-Browser 153
Server-Imagemaps 195
Server-Zugriff, Optionen 128
Shockwave steuern, Aktion 273
Shockwave-Filme
    Eigenschaften 304
    einfügen 303
    steuern 273
    vergrößern oder verkleinern 192
ShowMe-Filme 13
Site-Fenster 130
Site-FTP, Voreinstellungen 132

Site-Maps
    anzeigen 115
    Dateien einblenden 124
    erstellen 118
    Hyperlinks 123
    Seiten bearbeiten 121
    speichern 126
    Tastenkombinationen 333
    Zweige 125
Site-Name, Option 104
Sites
    aktualisierte Dateien auswählen 117
    Anzeige ändern 116
    anzeigen 115
    Cache 145
    Dateien suchen 137
    Dateien und Ordner hinzufügen 117
    definieren 128
    erstellen 104
    ganze Site bearbeiten 10
    Hyperlinks überprüfen 150
    Richtlinien 147
    Struktur und Navigation 127
    Tastenkombinationen 332
    testen 147
    Verwaltungsoptionen 130
Sites definieren, Befehl 128
Site-Stamm-relative Pfade 113
    Vorschau 152
Skripte 83
    Eigenschaften 166
    eingeben und bearbeiten 166
Skripterstellung
    Formularverarbeitung 248
Skript-Hyperlinks
    ändern 146
    erstellen 111
SourceFormat.profile 157
Spalten und Zeilen
    formatieren 204
    hinzufügen und entfernen 209
Speichern
    Dateien, in Frames und Framesets 237
SSIs
    anzeigen 259
    bearbeiten 259
    einfügen 258
    im Vergleich zu Bibliothekselementen 251
Stammrelative URLs 104
Stapelreihenfolge
    Ebenen 229
    mit Zeitleisten ändern 298
Statusleistenmeldung 275
Statusmeldung anzeigen, Aktion 275
Stil, Untermenü 171
Stile 175
    bearbeiten 182
    benutzerdefinierte Stile anwenden 181
    CSS in HTML-Markup, Konvertierungstabelle 185
    Eigenschaften definieren 177
    erstellen 179
    in HTML konvertieren 184
    in Vorlagen 97
    Konflikte 182
Stilpalette 183
Storyboarding 115
Stile
    Siehe auch Stylesheets
Stylesheets 175
    Siehe auch Stile
    externe 177
    externe bearbeiten 179
    Voreinstellungen 183
Suchen 137
    HTML-Tags und -Attribute 139
    Reguläre Ausdrücke 143
    Suchmuster 141
    Tastenkombinationen 328
    Text im Dokumentfenster 139
    Text im HTML-Quellcode 139
    Text zwischen bestimmten Tags 141
    Textzeichenfolgen 139
Suchen und Ersetzen. *Siehe* Suchen
Suchen, Hilfe 14
Suchen, Optionen 137
Symbole für unsichtbare Elemente 83
Systemvoraussetzungen
    Macintosh 12
    Windows 12

T

Tabelle formatieren, Befehl 206
Tabellen 197
    ausrichten 174
    Bilder hinzufügen 199
    Ebenenalternative 230
    Eigenschaften 203
    Elemente auswählen 200
    Elemente formatieren 204
    erstellen 197, 198
    formatieren 202
    Inhalt hinzufügen 199
    sortieren 207
    Spaltenbreite ändern 208
    Spaltenbreiten und Zeilenhöhen löschen 209
    Tags 202
    Tastenkombinationen 328
    vergrößern oder verkleinern 208
    verschachteln 199
    von Ebenen konvertieren 184
    vordefiniertes Design 206
    Zeilen und Spalten anpassen 208
    Zeilen und Spalten hinzufügen und entfernen 209
    Zeilen und Zellen 204
    Zellen anpassen 210
Tabellen in Ebenen konvertieren, Befehl 233
Tabellen. *Siehe auch* Spalten und Zeilen, Tabellenzellen
Tabellenbearbeitung
    neue Funktionen 11
Tabellenzeilen und -spalten, Option 158
Tabellenzellen
    formatieren 204
    kopieren und einfügen 212
    teilen 210
    verbinden 210
Tabulatorgröße, Option 159
Tags
    anwenden 170
    ASP 155, 164
    auswählen 82
    CFML 155, 164
    in Browser-Profilen 319
    nicht erkannte Tags 155
    Suchvorgänge 139
    Tabelle 202
    überlappen 155
    ungültig 162
    XML 155
Tag-Selektor 68
Tag-spezifisch, Option 160
Tag-Standard, Option 160
Tastenkombinationen 325
Templates, Ordner 90
Text
    ausrichten 174
    bearbeiten, Tastenkombinationen 326
    einziehen 174
    Farbe ändern 173
    formatieren 169
    formatieren, Tastenkombinationen 327
    Schriftartkombinationen ändern 172
    Standardfarbe 85
    zu Dokumenten hinzufügen 81
Text (HTML-Tag-Farben), Option 160
Textfarbe, Option 85
Textsuchvorgänge
    HTML 139
    Reguläre Ausdrücke 143
    Zeichenfolgen 139
TITLE-Tag 69
Tracing-Bild 79
    neu positionieren 80

U

Überblick 103
Überlappende Tags 155
Überschrift-Tags 170
Übersetzungsvoreinstellungen 259
Übertragen, Dateien 136
Überzählige Schluß-Tags entfernen, Option 158
Ungeordnete Liste, Option 175
Ungültige Tags 155
Ungültiges Markup, Eigenschaften 162
Unsichtbare Elemente
  auswählen 82
  einblenden und ausblenden 83
  Kommentare 167
  Skripte 166
  Voreinstellungen 83
Unterschiede bei Leerraum ignorieren, Option 137
unterstrichen 171
URL
  in neuem Fenster öffnen 281
URL. *Siehe* Pfade, absolut und relativ
Ursprung zurücksetzen, Befehl 79
USEMAP-Attribut 195

V

VBScript 166
Verarbeiten von Formularen 248
Verbinden/Trennen, Option 130
Vergrößern
  Ebenen 225
  Frames 241
  Seitenelemente 192
  Tabellenzellen 208
Verhaltenskanal 292
Verhaltensweisen
  Aktionen 262
  Aktionen erstellen 264
  ändern 264
  anfügen 262
  Browser-Kompatibilität 266
  Definition 262
  Ereignisse 262
  in Vorlagen 97
  in Zeitleisten positionieren 301
  löschen 264
  von Drittanbietern 265
Verhaltensweisen-Inspector 264
Verkleinern
  Ebenen 225
  Frames 241
  Seitenelemente 192
  Tabellenzellen 208
Verschachteln
  Ebenen 217
  Frames 236
Verschachtelte FONT-Tags kombinieren, wenn möglich, Option 161
Versteckte Dateien
  einblenden und ausblenden 124
Versteckte Formularfelder 83
Verzeichnisstruktur
  Site 127
Von Vorlage lösen, Befehl 99

Voreinstellungen 72
- Allgemein 72
- Bibliothek 253
- Ebenen 218
- HTML-Format 158
- HTML-Tag-Farben 160
- HTML-Umschreiben 158
- Markierungsfarben 74
- Schriftarten 73
- Schwebende Fenster 73
- Site-FTP 132
- Stylesheets 183
- Unsichtbare Elemente 83
- Vorlagen 93
- Vorschau in Browser 153

Vorlage auf Seite anwenden, Befehl 98
Vorlagen
- als nicht editierbar definieren 96
- bearbeiten 91, 99
- Dokumente erstellen 98
- Dokumente von Vorlage lösen 99
- editierbare Bereiche suchen 99
- erstellen 90
- gesperrte Bereiche 91
- Seite aktualisieren 99
- Seiteneigenschaften 91
- Stile 97
- Tastenkombinationen 334
- Überblick 89
- umbenennen 97
- Verhaltensweisen 97
- Voreinstellungen 93
- Zeitleisten 97

Vorlagenpalette 97
Vorschau in Browser 152
- Tastenkombinationen 332

Vorschau in Browser, Voreinstellungen 153

W

Wiedergabekopf 292
Wörterbuch
- bearbeiten 186
- wählen 72

X

XML-Tags 155

Z

Zeigen
- Tracing-Bild 80

Zeilen und Spalten
- formatieren 204
- hinzufügen und entfernen 209

Zeilen und Spalten, Option 198
Zeilenumbrüche 83
Zeilenumbrüche, Option 159
Zeitleiste entfernen, Befehl 299
Zeitleiste stoppen, Aktion 290
Zeitleiste wiedergeben, Aktion 290
Zeitleisten
- ändern 297
- Animationstips 302
- automatisch wiedergeben 297
- Bildquelldatei ändern 298
- Ebenenoptionen ändern 298
- erstellen 294
- in Vorlagen 97
- komplexe Pfade 296
- mehrere 299
- mit Aktionen steuern 301
- Schleifen erstellen 297
- Schlüsselbilder 294
- Tastenkombinationen 330
- umbenennen 302
- Verhaltensweisen positionieren 301
- Wiedergabekopf 292
- Wiedergabekopf verschieben 291

Zeitleisten-Inspector 292
Zellauffüllung, Option 198
Zellen. *Siehe* Tabellenzellen
Zellen verbinden, Befehl 210
Zentrierung, Option 159
Ziel-Browser
- Browser-Profile 319
- Dateien in 3.0-kompatibel konvertieren 184
- Kompatibilitätsprüfung 148
- Profil anpassen 322
- Tastenkombinationen 332

Ziel-Browser überprüfen, Befehl 148
Z-Index, Option
- Stapelreihenfolge ändern 229

Zweige 125